すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

ASCII MOOK

Vol.2 680yen

ARCADIA

アルカディア



特集3:Cool Sounds Selection

Beat Maximum～
KEYBOARDMANIA他
最新作列挙

攻略特集

ストライダー飛竜2
OUT TRIGGER
Mr.DRILLER
DEAD OR ALIVE2
サンバDEアミーゴ
STRIKERS 1999
餓狼-MARK OF THE WOLVES
SPAWN In The Demon's Hand

最新ゲーム特集

MARVEL vs. CAPCOM 2
ギルティギアX

特集2:GameEvent First Issue

先取り情報
AOU 2000
アミューズメント・エキスポ

特集1:New Products Reference

ここが知りたい!!
アーケードゲームの2000年を占う!!

ARCADIA FRONTIER
HI-SCORE CLOSE UP
OLD GAME MUSEUM

Millennium Innovation!

初心者でも気軽に運転を楽しめる「ファミリーモード」と熱き電GO!フリークへの挑戦「鉄人モード」を搭載!

『電車でGO!3通勤編』には新しいゲームモードが2つ追加されました。「ファミリーモード」は簡単さを追求。一定区間を減秒無しで思い通りに楽しめますので初心者の方やファミリーでも充分に『電車でGO!3通勤編』の楽しさを満喫できます。「鉄人モード」はマニア心をくすぐる、より本格的な設定が特徴です。厳しい条件と環境をクリアすれば「ボーナスゲーム」へ突入!!

時刻変化を選択できる「リアルタイムモード」。

路線選択時に同時に運転時間帯（朝・昼・夕方・夜・リアルタイム）を選ぶことができるようになりました。早朝の爽やかな朝焼けの中や都会のイルミネーションの中など時間に伴う風景の変化が楽しめます。

最新基板TYPE-ZEROによる鮮明で美しい画面。そして臨場感を追求した演出の数々。

より一層のクォリティアップを目指して従来のJCシステムに代って最新CG基板"TYPE-ZERO"を採用しました。今まで以上に鮮明で美麗なグラフィックによりリアルな映像に更に磨きをかけました。まるで実際の風景の中を走っているかのような感覚を提供。電GO!ファンも納得の出来映えです。また、車両紹介、乗客の乗り降りなど、工夫をこらしたデモシーンを挿入。演出も充実しています。

2000年3月登場。



電車でGO!3 通勤編

全くの新規路線5路線、13車種。

業務用ならではの臨場感、リアルさを誇る待望の最新作、『電車でGO!3通勤編』では路線を一新。プレイヤーにとって未知のステージ・路線には魅力が満載です。特に今作では遂に九州路線（鹿児島本線・篠栗線）を採用。篠栗線では『電GO!1』以来のディーゼル区間を走行。ディーゼル本来の「味」を充分に再現しています。

九州路線／鹿児島本線：二日市ー博多（811系・普通、813系・普通）、篠栗線：篠栗ー博多（キハ66系・普通、キハ200系・快速） 関東路線／総武線：新宿ー秋葉原（201系・普通、205系・普通、209系・普通）、中央線：新宿ー東京（201系・特別快速） 近畿路線／山陽本線：神戸ー西明石（201系・普通、205系・普通、207系・普通、221系・快速、223系・新快速）

モノがあるんだ!!

VIRTUA NBA

バーチャNBA



選手の一挙手一投足に熱狂する観客。シュートの瞬間たかれるカメラのフラッシュ。コートに映る選手の姿。そして、観客たちの歓声。ゲームを盛り上げるエレクトーンの伴奏。ボールをドリブルする音等々、全てがリ・ア・ル。様々なアングルでボールを追いかけるカメラワークも見逃せない！

NBA29チームの中から好きなチームを選んでプレイ。超リアルな本格バスケットボールゲーム登場！





キーは銃(ガン)より強し!?

あの「THE HOUSE OF THE DEAD2」が、プレイヤーのタイピング能力に挑戦状をたたきつける！おなじみの舞台から、次々に襲いかかる不敵なゾンビたち。やつらに対抗する唯一の武器は、文字を正確に入力するタイプ技だけだ！スリリングなキー入力プレイが、キミのキャリアに磨きをかける！か？アミューズメント業界初のゲームスタイルが、今熱い…

THE TYPING OF THE DEAD

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ™



2000
ト・エキスポ
展
(土)・幕張メッセ



君達に見せたい
爆走！街道のモンスター！
18車輪トレーラーが走る！ぶつかる！破壊する！
縦横無尽のドライビング・バトル！
Why don't you ride on ?
EIGHTEEN 18 WHEELER WHEELER™
AMERICAN PRO TRUCKER
エイティーン・ホイーラー
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999
割り込み！幅寄せ！急ブレーキ！荷物の落下！
ライバルの妨害を交しながらアメリカ大陸を突っ走れ！
大型トレーラーの挙動や操作感覚、交通状況を考えた走行など
シミュレーター性も可能な限り再現。慎重に荷物を速く届ける
斬新なゲームコンテンツで、最高の迫力を楽しもう！
18輪トレーラーを操り、アメリカ大陸を
ニューヨークからサンフランシスコまで横断。
KEY WEST
LASVEGAS
KYOTO RACE COURSE
かわいい女の仔が生まれました。
いぶん元気な仔馬ですね。
さあいよいよデビューの時が来ました。
ハラパンは、初めての
レースで精一杯頑張りました。
カードシステムの採用で自分だけの馬を所有
全部で10種類！
OWNER'S CARD
セガサンデー
コレクション性の高い
「実在馬の写真入り」！
名馬、誕生。
馬を鍛え育てる喜び、感動、満足感！
業界初、競走馬育成シミュレーションゲーム。
自分だけの新馬を誕生させ名付け、調教しレースに出走させ賞金を獲得。
レース後の反省やしつけで立派な競走馬を育成。重賞を制覇し名馬にしよう！
ダービーオーナーズクラブ
DERBY OWNERS CLUB
© SEGA 1999
AOU
アミューズメ
出
一般公開日・2月26
SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

アルカディア
ARCADIA

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

Vol.2

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

ASCII MOOK

CONTENTS

3大総力特集

徹底攻略



タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
表紙写真「KEYBOARD MANIA」

Photograph by 堀内 剛（Studio Atom） Studio／STUDIO PALS

発行所/株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03-5351-8111（大代表）
☎03-5433-7156（編集部）

GAME LIST

AD LIST


NAOMI
2D格闘の常識をうち砕く
驚異のハイクオリティグラフィック
GUILTY GEAR 2
ギルティギア2（仮称）
2000年AOUショー サミーブースにて出展！
©SAMMY 2000/1998,2000 ARC SYSTEM WORKS
※画面は開発中のものです。特に表記がないものはNAOMI版の写真です。
総合エンタテインメント企業　サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03-5950-3760 FAX:03-5950-3761
遊びにアクティブ、インタラクティブ
Sammy
販売代理　株式会社サミー・アミューズメントサービス
本社 〒170-0013 東京都豊島区東池袋3-23-13 TEL:03-5956-7835 FAX:03-5956-7836
名古屋営業所 〒464-0075 愛知県名古屋市千種区内山3-9-24 太都ビル TEL:052-744-3350 FAX:052-744-3354
大阪営業所 〒556-0016 大阪府大阪市浪速区元町2-6-5 TEL:06-6634-3192 FAX:06-6634-3193
サミーホームページ http://www.sammy.co.jp/

アーケードゲーム業界の2000年を占う

NEW MILLENNIUM INNOVATION

「あのゲームの続編はいつ出るの？」そんな些細な質問や「これからのアーケードゲーム業界はどうなるんだ!?」なんてまじめな疑問まで、とにかくアーケードゲームのことをもっと知りたいあなたに送る、最新ジャンル&カテゴリ別総点検！

どうなる!? 対戦格闘編

まだまだビデオゲームの覇者たる風格の……

このコーナーでは、数多くの対戦格闘ゲームジャンルにまつわる疑問を解き明かしながら、2000年の将来像を探っていきたいと思う。やはりプレイヤー人口からすればまだまだ半端じゃないファンが多く存在するこの対戦格闘ゲーム。ブームは終わったなんて言わせないぜ！

もうすぐ『バーチャファイター4』がリリースされるというウワサは本当か!?

そのゲーム性に誰もが虜になった3D格闘ゲーム……『バーチャファイター』。『2』『2.1』『3』『3tb』とシリーズが進むにつれて、その完成度も大きく進化してきた作品である。

このシリーズのリリースサイクルから推測するに、そろそろ続編となるであろう『バーチャファイター4』の情報が出てきてもいい頃。世間でも「そろそろ発表されるらしい」というウワサが絶えない。

そこで、セガ・エンタープライゼス（ソフト2研）の小谷さんに、ウワサの真相を確かめてみた。アルカディア編集部から提出した質問はふたつ。「『バーチャファイター4』のリリースはありますか？　また、あるとすればいつ頃になりそうですか？」という問いかけと、『まだ知られざる新しいプロジェクトはありますか？』という問いかけだ。

結果を言うと、小谷さんはいずれの質問にも、かたくなにノーコメントを貫き通した。残念ながら、『バーチャファイター4』はいまだ闇の中にあるようである。『まだ知られざる新しいプロジェクト』について言及されることもなかった。

しかし、小谷さんは最後にこう語ってくれた。

「プレイヤーのみなさん、今後もますます、たくさんの楽しいゲームを開発していきますので、ぜひご期待ください」と……。

今まで、プレイヤーの予想をはるかに越える作品を作り続けてきてくれたソフト2研（旧、AM2研）に今年も注目すると同時に、まだ見ぬ超大作の出現を期待して待とうではないか。



再びあの「反応と読み合い」の世界を体感することはできるのか!?

『鉄拳4』は？　『ソウルキャリバー』の続編は？　ナムコVS開発部が衝撃の発言!!

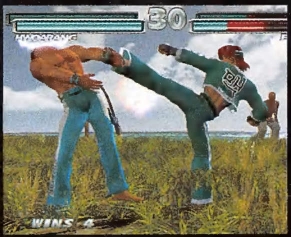
数多くのプレイヤーを魅了するナムコの3D格闘ゲーム、『鉄拳』と『ソウルキャリバー』。気になる二大シリーズの続編について、ナムコVS開発部の御所脇氏に聞いてみたところ、

「残念ながら、現在公開できる情報はないんです。あ、でも『鉄拳TT』のラスボスであるUNKNOWNは、最初『鉄拳4』登場予定のキャラだったんですよね。そこから想像を膨らませてみるのもおもしろいと思います。現在、ナムコVS開発部・鉄拳チームは、総力を挙げてPS2版『鉄拳TT』を開発中です。ここで得た技術・ノウハウは、『鉄拳4』に必ず反映されるはずです。

また、ソウルキャリバーの続編に関しても、まだお伝えできる情報はないのですが、ナムコVS開発部・ソウルキャリバーチームはプレイヤーの方々の期待を裏切るようなことだけは絶対にしないということを忘れないでください。もしかしたら、この本の後ろのページで、開発者座談会（※）に参加した世取山（ソウルキャリバー企画者）が、何か口を滑らせているかも……」

とのコメントをいただいた。

「続編が出る」という意味にも取れるこの発言!!　期待して待つしかない!!



PS2版『鉄拳TT』を見るに、『鉄拳4』はスゴイことになりそう。



あの超美麗グラフィックが、アーケードに帰ってくる日も近い!?

※本誌P71

「そこが知りたい!!」アーケードゲーム業界の2000年を占う

カプコン広報・尾島氏、大いに語る!!

対戦格闘ゲーム界の雄、カプコン……。2000年の対戦格闘ゲームを占ううえで、最もその動向が気になるところ。そこで今回、カプコンの広報担当者である尾島氏に、今年の対戦格闘シリーズの展開についていろいろとうかがってみた。

編集部(以下、編) 『ストリートファイターⅢ』の続編はどうなってますか?

尾島氏(以下、尾) 今は、『マーヴル VS カプコン2』とか『SNK VS. CAPCOM』で、いっぱいいっぱいですね。

編 もし、続編を出すとしたら、タイトル名は?

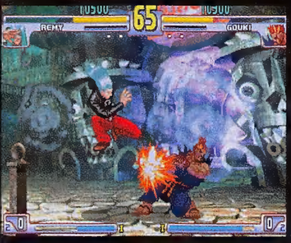
尾 『ストリートファイターⅢ 2000(ミレニアム)』……っていう名前だけは、かっこわるいので、阻止したいところです。

編 『ヴァンパイア』『ジャスティス学園』『ジョジョの奇妙な冒険』『マッスルボマー』など、定番シリーズの続編がリリースされる予定はありますか?

尾 実際続編を制作しているものはありますね。熱血ものとか……(笑)。

編 まだ知られざる新しいプロジェクトが存在しましたら、ちょっとでも結構ですので教えてください。

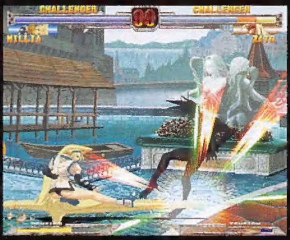
尾 教えません。というか、本当に知らなかったりして。ぐむう。何を聞いてもお茶を濁す発言ばかり……。ただ、「熱血もの」という言葉が気になる。もしや、あの作品の続編が……!?



きっとカプコンは、熱い対戦格闘ゲームを提供してくれるはずだ。

近日発売されるタイトルは?(2D格闘編)

カプコンからは近日中にVSシリーズの4作目となる『マーヴル VS カプコン2』が発売される。新システム・新キャラクターも追加され、大ブレイクが予想される。そして、注目すべきは『ギルティギアX(ゼクス)』。そのゲームグラフィックたるや、まさに圧巻の一言。サミーから発売される渾身の作品だ。



『ギルティギアX(ゼクス)』。これほどまでに美しい絵が動くとは。

今年の『K・O・F』のタイトルはいかに!?

SNKから毎年夏にリリースされる大人気2D格闘ゲーム『K.O.F.』シリーズ。当然今年も発表されるはずと、諸君も考えているだろう。そして、2000年を迎えたことで、肝心のゲームタイトルはどうなるのだろう? と思っている方も多いだろう。以上ふたつの疑問を合わせて、SNK企画開発部の奥野氏に質問を投げかけてみた。

「『K.O.F.』の続編は? また、そのタイトルは?」という質問に対して、奥野氏は「巷でよく話題となる『99』の次は『00』なのか? それとも『2000』なのか? それともまた別のものなのか……という質問にはまだお答えできません。例年、夏には動きがあると思うので、それまで楽しみにしてお待ちください。」と回答してくれた。

また、前述の質問に加えて、SNKからリリースされている、他の定番シリーズについても聞いてみたところ、「『侍魂』はプレイステーションで発売したばかりですし、『月華の剣士』はネオジオポケットでまもなく発売しますし、『餓狼』は言わずもがな好評稼働中……。そういえば『龍虎の拳』は『外伝』から随分と時間が経ちますね。次号のアルカディアでは何か新たな発表ができると思います。」というコメントをいただいた。これはもう、次号のアルカディアから目が離せない!!



毎年多くのファンを魅了する『K.O.F.』シリーズ。さて今年は?

近日発売されるタイトルは?(3D格闘編)

爽快感あふれる3D格闘ゲーム『パワーストーン2』(カプコン)の発売が決定している。新たなキャラクターも登場し、さらに、本作からは4人同時プレーも可能となっている。また、このシリーズのウリである「自由度」も、前作に比べて格段にレベルアップしているぞ。これはもう、友達と一緒にプレイするしか!!



4人同時プレイとは……。一体どんなゲーム展開になるのだろう?

他のシリーズ続編タイトルは?

フウキ商会から『アシュラブレード』の続編となる『アシュラバスター』が発売される。このゲームの特徴は、操作系はコンパクトにまとまっているにも関わらず、ゲーム性が非常に奥深いものに仕上がっているところ。格闘ゲーム初心者から上級者まで、幅広い層に受け入れられるであろう作品である。



今年発売される格闘ゲームの最右翼、『アシュラバスター』。

今年、対戦格闘ゲームに革命が起こる!!

ここ何年か対戦格闘というジャンルに、「リリースされるのはシリーズ化された作品の続編ばかり」という印象があることは否定できない。そこには、近年世間をアッと言わせるような新機軸が産まれていないという現実がある。

しかし、2000年は違う。2D格闘ゲームを手がける二大巨頭、SNKとCAPCOMが手を組んだ。そう、『SNK VS. CAPCOM』が登場する。今までしのぎを削っていたライバル同士が手を組む……強烈なパワーを持つ作品になることは想像に難くない。一方、3D格闘ゲームも、技術革新が早い分野だけに大きな可能性を秘めている。『アウトトリガー』や『スポーン』に端を発する「ネットワークゲーム」とのクロスオーバーや、独創性に富んだ野心作の出現など、何が起こるか分からない。別の業界とのコラボレーションもあり得る。年始早々、「SNK、アルゼの子会社になる」というニュースが流れた。アルゼは、パチスロなどで有名な会社。「対戦で勝ったら、メダルが出てくる」なんてことが可能性としてあるわけだ。

ここまでに報告したとおり、今年も各メーカーともに何かやってくれそうな予感がする。いま対戦格闘というジャンルは、嵐の前の静けさの中にあるのだ。



今年、最も注目されているタイトル『SNK VS. CAPCOM』。

※画面は開発中のものを使用しています

どうなる!? 音楽ゲーム編

ブームの急先鋒! まだまだ衰えを知らない!?

90年代末期……まさに突如吹き荒れた「音ゲー」ブーム。その影響たるやゲーム業界のみならず、ミュージックシーンやクラブシーンなどにも色濃い影響を与え、まさに時代の寵児となった。ビートマニアから始まる現在のムーブメントは、ダンスステップ型、楽器シミュレート型など、あらゆる方向にその可能性を広げ、最新作は『歌唱型』として実際に歌を歌うところまで行き着いている。今や怖い物知らずの音ゲーの2000年はいかに!?

ムーヴメントは終わらない! 音ゲーの今後

90年代後半、突如として現れた『音ゲー』こと音楽ゲームは、またたく間に日本中のアミューズメントスペースを席巻。ゲームファンはもちろん、普段はゲームと縁遠い一般客までをも取り込み、今や対戦格闘と肩を並べる、アーケードゲームのメインのジャンルになるまでに至った。

コナミ『ビートマニア』シリーズに始まる一連の音ゲーブームは一時の熱狂的盛り上がりから落ち着きを見せたとは言え、今なお衰えを感じさせないが、「そろそろ音ゲーも……」と先行きに不安を感じる読者もいることだろう。

しかし、そんな不安はどうやら杞憂に終わるようだ。「リリースは継続していきます。音ゲーのムーブメントは今後も続くでしょう」とは音ゲーのパイオニア、コナミの弁。また、他メーカーやゲームセンター関係者からも、アーケードゲームの1ジャンルとして定着こそすれ、人気が失速することは考えにくいという、プレイヤーにはうれしい見解が多く寄せられている。

今後もさらなる発展を続けることに期待しよう!



王者の風格『ビートマニア』シリーズ。すべてはここから始まった。

音ゲーはゲーセンを越えて…… 他メディアとの融合

カラオケ業界との連動や有名アーティストとのタイアップなど、音ゲーと他メディアとのつながりも大きな話題の一つだろう。

これらの動向が今後ますます活発化すれば、弾きたかったアノ曲、踊りたかったアノ曲が現実のものになるかもしれない。なじみ深い曲でプレイすれば、楽しさも格段に違うはずだ。

ほかにもインターネットなどの通信技術を利用した楽曲の配信など、考えられる可能性は無限大だ。



『ダンシングステージ～』では、T・Kとコナミのタッグが話題に。

プレイヤーの声、求められる工夫。これからの音ゲーのあり方とは?

「音楽」に対する潜在的な需要を、新たな形で表層化させた音ゲー。欲張りなプレイヤーの要望に応えるべく、メーカーやオペレーターの創意工夫は様々だ。

専用筐体ものはビジュアル的なアピールや臨場感という点で優れるが、どうしても価格帯が高く設定されがち。プレイ料金の低価格化を望む声に対し、メーカーの努力が求められる。

逆にテーブルタイプのものでは、視聴覚的なインパクトの弱さを様々な手段で補完する動きが目立つ。パカパカパッション(プロデュース)などは、音響キットで強化された筐体や、既存の大型筐体での稼働も増え、オペレータ側の配慮がうかがえる。また、店員さん自作のヘッドフォン端子など、プレイヤーの声をくみ上げる動きが活発なのも、このタイプの特徴である。

いずれにせよ、これからの音ゲーは今まで以上に革新的な作りが求められるだろう。同時に、安直あるいはマニアックに偏ることなく、広く楽しまれ愛される作品の登場が望まれる。

『安易な作りはブームにとどめを刺すことにもなりかねない。責任を持ったゲーム作りを願う』という声もあるなか、メーカー各社にはより一層の努力を求めるとともに、温かい気持ちで音ゲーの今後を見守りたい。



安価なテーブルタイプの代表格『パカパカパッション』シリーズ。

さらなる進化!? 操作系はどうなる?

趣向を凝らした独自の操作系は、音ゲーの顔とも言えるパーツであり、楽しさと可能性を増幅させる新しいインターフェースである。

その進化は、スタンダードなキータイプ・パーカッションタイプに始まり、ギターやドラムといったリアルシミュレートタイプにまで発展。『楽器は弾けないけど、お気に入りの曲に合わせて弾くフリをする』という、音楽好きの人なら誰もが経験したあの欲求が、ゲームセンターという場で満たされるなど、誰が想像し得ただろうか。その技術革新には、ただただ脱帽するばかりである。

最近ではマラカスやキーボードを使ったものや、ついには音声入力による歌モノ(!)までもが発表されるに至り、今後どのようなインターフェースが開発され、採用されていくのか、興味は尽きないところだ。

どうなる!? シューティングゲーム編

元祖ビデオゲームとしてその魅力は永遠の……

多くのゲームメーカーが名作を生み出し、常にビデオゲームのスタンダードタイトルとして君臨するシューティングゲーム。80年代後半の難易度の上昇と90年代から始まる対戦格闘ゲームブームにより、その名を潜めたかに見えた。しかし、シューティングゲーム専門メーカーと言っても過言ではない新興勢力の登場で、近年シューティングは新たなステージへと突入した。その魅力は決して衰えることの無いキング・オブ・ビデオゲームの2000年は……？

『レイディアントシルバーガン』以来沈黙を続けていたトレジャー、ついに始動！

『レイディアントシルバーガン』で、二度のメシより弾よけが好きな全国のシューティングゲーマーを唸らせた、あのトレジャーに今年のシリーズ展開について聞いてみた。もちろん聞くべきことはただ一つ、『新作はないの？』ってこと。さて、トレジャー井内氏の返答やいかに……。

「まずは、プレイヤーの皆様に『レイディアントシルバーガン』リリース後から大幅な期間が空いてしまったことをお詫びしたいと思います。さて、アーケードゲームの新作ですが、現在新作タイトルが立ち上がったところなんです」

おおっ！ 待ってました！ 期待通りのうれしいお言葉。発売は？

「私なりのアーケードに対する考えを維持したままリリースすることを考えると、少々手間がかかりそうなのです。リリースするのは来年になってしまうかも知れませんが、近いうちに誌面上で皆さんにお見せできたらいいですネ」

来年……となると、どうやらかなり手の込んだ作り込みのなされた作品になることが予想できる……。

トレジャーと言えば、職人気質のゲーム作りで評価の高いメーカー。しばらくの間は新作はおあずけということになるが、待った甲斐のあるゲームがリリースされるに違いない。

『レイディアントシルバーガン』を上回るシューティングゲームか？ はたまた芸術的アクションゲームか？ 今から妄想がふくらむところだが、当然、我々アルカディア編集部でも最新情報が入り次第お知らせするので、期待してくれ！



『レイディアントシルバーガン』、あの興奮をもう一度味わいたい。

「パートナーシッププロジェクト」と銘打って、各社と共同開発をしているカプコン。はたして今後の動向は？

現在共同開発を表明しているタクミやライジング以外でも、彩京(DC版ガンバードについては報じられているが、AC版についての発表はまだされていない)やケイブ、セイブ開発といった、シューティングゲームに強いメーカーとの共同開発で何かリリースされる予定のタイトルがあるか聞いてみたところ……。

「今後のリリースに期待しつつ、いろいろ妄想していてください」

むむむ。これはなんとも微妙な発言だが、ないとは言ってないところが怪しい。

特に、彩京とは『ガンバード2』のDCへの移植で協力してはいるものの、今のところ『ギガウイング2』や『グレート魔法大作戦』のようなスタンスでの協力体制ではないだろう。ただ、編集部の勝手な憶測だが、カプコンとの共同開発で作られる、彩京のアーケード版シューティングのリリースも十分にありえると思っていいのではないだろうか？

実際、そこまで勘繰りたくなるくらい、カプコンから発売されるシューティングゲームは「熱い」のだが、何か異変が!?

「異変。って何か悪いことしてるみたいですね(笑)。本来、もっと盛り上がっていてもおかしくない、シューティングというジャンルの復権を目指して頑張っていますので、期待していてください。でも『19XX』シリーズはないかも」

ん～、『19XX』シリーズはチト残念だが、カプコン発のシューティングには今後も注目する価値大だね。

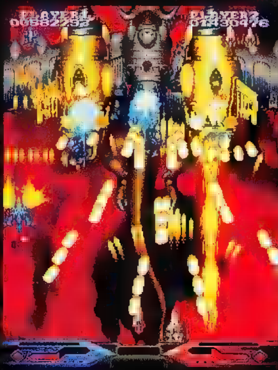
最後にちょっと、新作についても聞いてみた。去年は『ギガウイング』を発売し、今年は『MARS MATRIX』を制作中と発表があったカプコンだが、果たしてその次に出るタイトルは何だろうか？ 鼻息も荒く、質問をぶつけてみたぞ！

「気が早すぎ」

……こりゃ失敬。



ガンバードにモリカンが出るってことは、ストライカーズにも？ とAC版には大いに期待してしまう。



今後も共同開発の輪は広がるか？ 中小メーカーの動向に注目に。

老舗メーカーや、他メーカーの動向

グラディウスシリーズが一昨年前に復活したコナミだが、シューティングゲームの新作リリースの予定は今のところないらしい。このほか、ライジングからも「『蒼穹紅蓮隊』の続編は今のところない」というコメントをもらったが、ロケテストではあるものの、プレイブレイド(仮)というゲームを、我々編集部は目撃している。

彩京は何か新作を制作している様子だったが、「期待していてください」とのこと。また、直接答えを聞けなかったが、その弾幕美で一世を風靡したケイブの「蜂」シリーズ続編の動向も非常に気になる。



開発進行中の彩京シューティング最新作『ストライカーズ1999』。

どうなる!? アクションゲーム編

ブームの急先鋒! まだまだ衰えを知らない!?

すべての業務用ビデオゲームはアクションゲームと言えるが、ここでは「横スクロールアクション」「ジャンプアクション」「スポーツゲーム」を始め、90年代後半にその頭角を現した「職業シミュレーションゲーム」などの将来を展望してみたい。また、その他のジャンルに含まれない「パズルゲーム」や「クイズゲーム」なども その将来的な可能性を探っていこうと思う。マニアックなものから気軽に楽しめるものまで、その魅力は限りない……。

今後『ファイナルファイト』タイプのアクションゲームはリリースされるのか?

アクションゲームといっても、いわゆる横スクロールの「ジャンプ型アクション」や、「ファイナルファイト」を筆頭とする「格闘型アクション」、そして、現在も好評稼働中の「スパイクアウト」などのような、3D空間をうまく処理して練り上げられた「3Dアクション」など……。その種類は多岐に分類される。今回は、とりあえずそれらをひとくくりにして、アクションゲームというジャンルの今後の展開を各メーカーに聞いてみた。

まずはカプコンから。最近アーケードゲームでは減少しつつあるアクションゲームだが、同社も「D&D」シリーズ以来、いわゆる「ファイナルファイト」タイプのアクションゲームのリリースがない。「エイリアンVSプレデター」などのように、コミックを題材としたアクションゲームなどもあったが、そのあたり、一体どうなってるのだろうか?

気になる回答は「シューティングゲームと同様に、アクションゲームも今のアーケードでは弱い部分ですね。まずは、「ストライダー飛竜2」や「スポーン」で遊んでください」とのこと。な〜んかはぐらかされているような……。しかし、「まずは」ということは、今後もアクションゲームに期待していていいということですよね、カプコンさん?

次に、「スパイクアウト」をリリースしたセガに聞いてみたのだが、現時点では発表できるタイトルはないとのこと。しかし結びに一言、「今後も出していきますー」との力強い意見をうかがうことができた。これは今後に期待できるぞー!

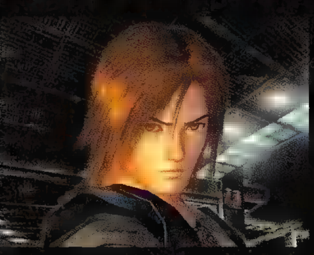

「ゾンビリベンジ」も、アクションゲームの進化した姿と言える。

さて、アーケードにおけるアクションゲームが減少する一方、コンシューマーにおけるアクションゲームは次々と発表されている。そこで、プレイステーション2で『忍者龍剣伝』の後継となるアクションゲームを開発しているテクモに、今後のアクションゲームについて聞いてみた。

「現在「Team NINJA」では、『忍者龍剣伝』の後継作となる「Kunai」(開発コード)というアクションゲームをプレイステーション2用ソフトとして開発しています。Kunaiの研究開発により可能となった、まったく新しい1人用アクションゲームとしてのエッセンスを切り出して、それを凝縮した形で業務用ゲーム化するのも楽しいことだと思いますね。しかし現在のところは、その予定はありません」(テクモ 板垣伴信氏)

最新作、『デッドオアアライブ2 ミレニアム』をリリースしたばかりなので次回作はまだ先になりそうではあるが、ぜひ次の新作でも、素晴らしいグラフィックを活かしたゲームを作ってもらいたいところだ。

結局、その他のメーカーからも良い情報は聞けなかったが、今現在、アーケードのアクションゲームは雌伏のとき……。その火は決して消えることはないハズ。まだ見ぬ新作への期待を抱きつつ、ここはガマンして朗報を待て!


「DOA2」のクオリティで遊べるアクションが出れば……。

年々数が減っているドライブゲーム。はたして今後の進退はいかに?

最近では「ドライブゲーム=家庭用ゲーム」というイメージが定着しがちだが、アーケード市場においても人気ジャンルだけあって、確実に作品のリリースは続いている。

アーケードにおけるドライブゲームの醍醐味は、なんと言っても「筐体でプレイできるということ」。これればっかりは部屋では味わえないものだからね。セガからは、「今後も確実にドライブゲームをリリースしていきますよ」との話も聞けたので、ひとまず安心していいだろう。

しかし、「リッジレーサー」を始めとするドライブゲームをリリースしてきたナムコが、アーケード版のドライブゲームを作らなくなって久しい。是非ともまた、ドライブを作ってもらいたいものだが……残念ながら今のところリリース予定はないらしい。

また、最近はこのジャンルの新作がリリースされていないコナミだが、「スリルドライブ」や「GTI-CLUB」のような「遊べる」ドライブゲームを作ることができるメーカーなので、是非とも今後の新作に期待したいところだ。

タイトーは昨年「バトルギア」をリリースしたが、その後の開発に関しては今のところ未定らしい。「サイドバイサイド」シリーズなど、人気ゲームが多いメーカーだけに続編を期待したいところだ。

そして最後に、今後の新作ドライブゲームとしては、セガから「NASCAR(仮)」や、「スターウォーズ・レーサー アーケード」などがあるようだ。


あまりのリアルさに誰もが驚嘆した『F355チャレンジ』

「そこが知りたい!!」アーケードゲーム業界の2000年を占う

しばらくは職ゲーで遊べそうだ!

「電車でGO!」のヒットを皮切りに、シミュレーション色が強いゲームにも注目が集まった。現在では、セガが大きく打ち出している職ゲーシリーズがこのジャンルを推進している形にはなっているが、本家のタイトーも「パワーショベルに乗ろう!!」や「ランティングハイジャパン」など、実際の企業とタイアップして、職業ゲームをコンスタントに発売している。シリーズ最新作の「電車でGO!3」もリリースが決定しており、今後も面白い職業ゲームに期待できそうだ。

もちろん、セガからも続々と職ゲーがリリースされている。セガの職ゲーには大きく分けて2通りのゲーム性があり、よりシミュレーション性の高い「エアラインパイロッツ」系のタイトルと、遊び要素が高い「クレイジータクシー」系のタイトルが挙げられる。そして、職ゲー最新作は「18ホイーラー アメリカンプロトラッカー」だ。どちらかと言えば、ゲーム性が強い作りになっている。実際に18ホイーラーに乗るチャンスはなかなか無いので、その雰囲気も合わせて存分に楽しめるだろう。

年配のプレイヤーにも人気があるなど、ある意味、子供のころの夢を現実化させてくれる職ゲーシリーズ。今後のリリースにも期待できるだろう。



「パワーショベルに乗ろう!!」。頑張れば乗ることもできそう?

スポーツゲームはどう?

誰でも気軽に遊べるスポーツゲーム。息の長いシリーズでは、ナムコのワールドスタジアムの最新作「ワースタ2000」などもリリースされるが、ここ最近では、セガのスポーツゲームに注目したい。

「バーチャストライカー」のロングセラーを筆頭に、久々のテニスゲーム「パワースマッシュ」や、バスケットの「バーチャNBA」、野球の「ダイナマイトベースボール」シリーズなど、最近力を入れてきている。

セガからは、今後もスポーツゲームをコンスタンスにリリースしていくとの話もあるので、スポーツゲームファンは期待していていいだろう。



実名ではなくても、ゲームとして面白ければいいという意見も聞くが……?

ガンシューティング

コンスタントにガンシューをリリースしているナムコが、今度は原作付きのタイトルを発表! その名も「ゴルゴ13」だ。

内容は、コナミのサイレントスコープと同様のスナイパー系ゲームで、乱射するタイプとは違い、狙撃する緊張感が楽しめる。

マシンガン、拳銃、ライフルときて、この先どんなタイプの銃を扱ったゲームが発売されるのか楽しみなジャンルである。そのうち火縄銃とかも出たりして!?



[illegible]鉄砲とかパチンコのガンシューが出る日も来る!のか?

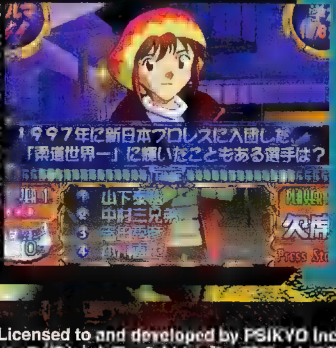
クイズゲームはこれからも出るの?

「すくすく犬福」以来、目立ったタイトルがリリースされていないクイズゲームだが、確実に根強いジャンルではある。

昨年発表があって以来沈黙しているナムコの「ハイスクールエンジェル(仮)」はどうなったのだろうか? 本誌担当者に確認させたところ、「僕も知りたいです」とのこと。なんだそりゃ!?

セガからは、「ああっ女神さまっ～闘う翼とともに～(仮)」が近々リリースされる。セガのポリゴン表現技術に期待したいところだ。

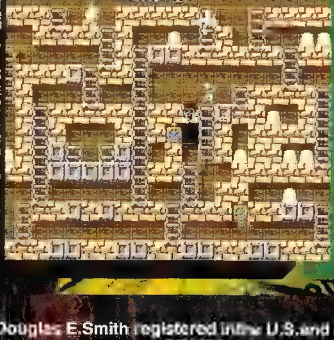
また、「殿様の野望」や「虹色町の奇跡」など、ゲーム性を盛り込んだ作品の続編についても、「作っている」という話は聞こえてこない。



気になるユーザーは多いハズ。しかし発売はまだまだ先になりそう?

固定画面パズルゲームは流行らない!?

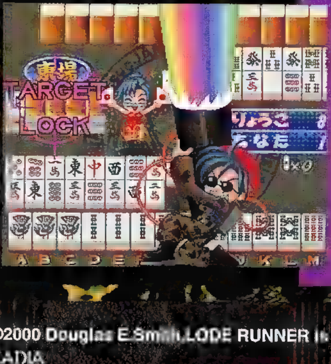
最近では彩京から「ロードランナー・ザ・ディグファイト」がリリースされた。そこで、彩京にロードランナーをリリースした理由などを聞いてみた。すると……。「ロードランナーというゲームを知らない若い人たちにも遊んでもらいたかったから作りました。こんな名作を知らないなんてもったいないじゃないですか」とのこと。新しい世代のプレイヤーたちには、是非ともこの面白さを味わってみてほしいものだ。彩京からは、「どんなジャンルにも挑戦していきます」との回答も頂いているので、この先もパズル系ゲームがリリースされる可能性もあるということだろう。


対戦プレイが非常に熱い、「ロードランナー・ザ・ディグファイト」。

脱衣麻雀の時代が終わる!?

対戦という麻雀が本来持つ対戦の面白さと、意外なキャラクター性を押し出して成功を収めた、彩京の対戦ホットギミックシリーズが最近では印象に残っている。他社からも脱衣系麻雀ゲームはコンスタントにリリースされているが、今後の麻雀ゲームはどうなっていくのだろうか? このあたりを彩京に聞いてみたところ、「女の子でも気軽に遊べる麻雀ゲームが登場することでしょう」との返事が返ってきた。

むむむ? ビジュアル系や男子校生とか、半ズボンの少年とか(笑)が脱いでいく、脱衣麻雀の開発でもしているのか!?……って、あまり気軽に遊べないか。



COM麻雀はインチキ設定派と、不要派に分かれるが……キミはどっち?

どうなる!? ネットワークゲーム編

新世紀を切り開くゲーム業界の切り札

90年代のアーケードは、対戦型・多人数型という広がりがゲームセンターに新しい息吹が巻き起こった。筐体間による通信対戦機能は、従来のコンピュータとの競い合いだけではない魅力に満ちあふれていた。人と人との対戦、あるいは協力プレイ……。それはジャンルを問わず、様々な可能性を提示できるブレイクスルーと成りえるだろう。今、ビデオゲームは次なるステップへ移行しようとしている。2000年は、その真価をかいま見れるのか……？

ゲームをネットワークでつなぐと、どんなことができるようになる？

ネットワーク対戦ゲームの特徴は、今までの多人数プレイよりも「空間」が意識されていると言える。従来は、1つのモニタ上に同時プレイ者である全員が集い、多人数がその場を同じ視点で客観視していた。画面上に表示される範囲にしか世界が存在せず、その範囲内でしか役割を行動できなかった。これに対して、ネットワーク型のゲームでは、どこにでも存在できる空間が与えられ、そこに参加をする。世界の広がりと参加と空間意識をもたらすには、同時プレイヤーに左右されない主観的な視点が必要であり、必然的にプレイヤーが個々のモニタを持つことによって3D的な世界の広がりが表現される。そうした空間における自分の活躍が主観的なとらえかたによって更なる臨場感を与える。その刺激は、ネットワークゲームが3D空間による実戦なら、平面的な客観視ゲームを「のめり込めない中継」と例えられるほどだ。

当然、3D視点のゲームはその昔からわずかながら存在したが、ネットワーク技術が利用された初期の作品がバトルテックという対戦ゲームだ。一部のゲームファンの間で熱狂的に支持された。

そしてゲームセンターでは、90年代中盤からは徐々にネットワーク参加型と言っていいゲームが登場してきた。依然として筐体の枠組みを脱することができないが、その楽しさを振り返りつつ、その行く末を占ってみたい。



自分視点で戦闘を展開できるのが、ネットワークの醍醐味だ。

重量感が神経を研ぎ澄ます
トーキョーウォーズ（'96年 ナムコ）

自機が戦車の対戦ゲームで、筐体を8台つなげることによって、最大で4対4のチームバトルが可能になっている。自機は戦車のため、その移動速度の遅さマップを覚えていないと、自由に動く相手とハチ合わせになるので、台数の多い通信対戦中は常に周囲に気を配らなければならない。



地形を把握していないと、こんなことに……。

対戦ではなく協力するから楽しい
スパイクアウト（'98年 セガ）

スパイクアウトは対戦ではなく、協力プレイのみに的を絞ったネットワークゲームだ。相手との協力で得られる連帯間は、ネットワーク化されたアクションゲームならではのものだろう。

もちろん協力プレイ時であっても、自分だけ勝手にフラフラしているのもあり。それが安全かどうかは保証できないが…。



シンプルながら奥深い。インファイトが多いので、立ち回りが重要。

本格的3Dバトルアクション
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（'98年 セガ）

バーチャロンは1対1の対戦だが、それだけにネットワークと違って誰の助けもないし、ひとつの判断ミスから致命的なダメージを受けることになる。システム上やれることが非常に多くなり、1対1の対戦としては究極に近いデスマッチが堪能できる。相手の視点から常に消えるだけでも相当なプレッシャーとなる。



オラタンは1対1の対戦ツールとして、ひとつの答えを提示した。

多人数で遊べるからこそ本物！
対戦麻雀 ファイナルロマンス4（'98年 ビデオシステム）

アーケードでは業界初となる「4人打ち同時対戦麻雀」を実現したのが、このファイナルロマンス4。筐体4台がひとつの麻雀でリンクされている様は、さぞかし圧巻だろう。モノがモノだけに、このようなジャンルこそ、もっともネットワーク化が待たれる機種なのかもしれない。



4作目にして、ついに業界初となる4人打ちを可能にした。

「そこが知りたい!!」アーケードゲーム業界の2000年を占う

モード別に楽しめるネットワーク型麻雀の新星
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン（'99年 彩京）



肝心の麻雀勝負の行方よりも、こっちの展開の方が気になる?

彩京の人気対戦麻雀シリーズの最新作。ゲームモードは3種類あるが、通信対戦の専用モードとして「ジャンプリンスVSジャンショーグン」がある。

最初からエンジン全開のキレた展開ぶりは、ほかの麻雀ゲームでは味わうことができない。麻雀ができる友達がいれば、もっとも楽しめるモードだ。

PCゲームさながらの操作系を実現!!
アウトトリガー（'99年 セガ）

各プレイヤーの視点でゲームが進行する3Dシューティングゲーム、アウトトリガー。NAOMI基板4枚を使用することで、最大4人まで同時に対戦可能だ。

パソコンゲームの大ヒット作「Quake」の流れを汲んでおり、トリガー&武器チェンジボタン付きのアナログレバー、視点変更用トラックボール（アイボール）、ジャンプボタンと、お世辞にも簡単とは言えない操作デバイスを持つ。だが、ゲーム内容自体はとにかく「撃って避ける」ことに重点が置かれているため、ある意味でシンプルだといえる。

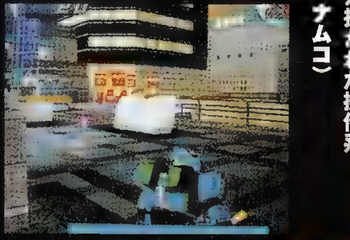
また、1プレイごとにクレジットの投入が必要なアーケードゲームだということを考慮し、徹底的にバランス調節が行なわれている。細かな配慮が行き届いているので、ストレスなくプレイできるだろう。



視点はアイボールと呼ばれるトラックボールで変更できる。設定でカスタマイズが可能だ。

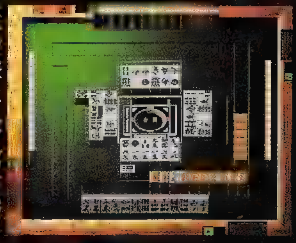
リアルさとコミカルさと考え抜かれた操作系
ガンメンウォーズ（'99年 ナムコ）

まず、始めに筐体付属のカメラでプレイヤーの顔写真を取り込む。ルールは時間制限内に、多くのダイヤを取って、多くの敵を倒したほうの勝ち。複雑に入り組んだ地域では、常に接触の危険性があり、スリルが高い。無機質になりがちなネットゲームに、写真のようなアイディアを付加したナムコの手腕はさすがだ。



プロもお墨付きの本格四人打ち
麻雀王（'99年 タイトー）

通信機能によって、リアルタイムでの4人同時打ちができるようになった麻雀王。はじめに雀卓のセレクトが可能だが、さっさと一人用を始めてしまって、対戦格闘ゲームみたいに遊びながら乱入待ちをすることもできる。人数が揃っていても揃わなかったときは、CPUが有名プロの指向ルーチンで出迎えてくれる。



ストレスなく、リアルタイムで4人打ち麻雀が可能に。

コミックキャラに成りきる3D視点
スポーン（'99年 カプコン）

多彩なバトルモードが売りのスポーン。

このゲームには人間ではないキャラもいるので、相手の攻撃も通り一遍ではない。そのため、相手の識別と判断を誤ると大変なことになる。特にフルメンバーで同時対戦しているときは、ひとときも油断はできない。これによる重圧の緊張感が魅力でもある。



スポーンは選べるキャラも多め。それぞれの特徴を理解しよう。

ネットワーク化されたゲームの次なる進化は、ズバリ「店舗間ネットワーク」だ！

ネットワーク化されたアーケードゲームには、様々なメリットや楽しさがある。そして、この進化の先にはまだ進むべき道が残されている。それが「店舗間ネットワーク」だ。

これまでネットワークで繋がれたゲームは、通信されているとはいえ、それはまだ同じ店の中だけでの話である。誰もが一度は考えるであろう、いま自分がいる店とは別の店舗、つまり遠隔地の相手とのやりとり。これが実現すれば、ゲームセンターというものが大きく変化するだろうことは想像に難くない。

遠隔地とネットワークで繋がるということは、これまで以上に多くの対戦相手に恵まれることを意味する。

これにより、その店の中に対戦者がいなくても待たなくて済むし、なにより個々の店舗が全国規模の対戦の場となるため、全体的なレベルも底上げされることにもなるだろう。また、遠征しなくても地元に居ながらにして大会に参加したり観戦することも可能だ。

今日、対戦というひとつのジャンルはゲームというひとつのくくりから離れ、コミュニケーションツールの役割を果たすまでに至った。店舗間がネットワークで繋がると同時に、ゲームセンターが人と人とを繋ぐ場になる日が来ることを期待しよう。



店舗間でネットワークが繋がれば、さらなる遊びの可能性が……。

どうなる!? ハードウェア編

何が起こるか分からない。だから面白い!

最先端の技術が駆使されるからこそ、最先端の楽しみに満ちあふれているアーケードゲーム。そのテクノロジーの進化とともに新しいゲームが生み出されてきた。必ずしもハードがすべてではない。面白いゲームは『ソフト力』だと言うほうが適切なくらいだ。しかし、常に先進性と新技術に期待を込めてきたアーケードゲームファンは、その未曾有のゲームの登場を心待ちにしている。常に『新しいこと』への期待を持ち続けるからこそ、そこに発展がある!

家庭用ゲーム機のコントローラをゲームセンターで使う!?

アーケードゲーム機に、家庭用ゲーム機用コントローラーが装着できる、という最新の話題が2つある。

1つは、現在発売されているカプコンの「スポーン」や、3月発売予定の「マーブルVSカプコン2」では、対応する専用コンパネにドリームキャスト用のコントローラーが差し込めるようになっている。当然、ビジュアルメモリにも対応している（詳細は43ページ参照）。



こんな光景が日常的になる日が来るのだろうか

また、もう一つはナムコが開発した「サイバーリードII」というアーケード筐体だ。この筐体には、プレイステーション用のコントローラを利用できるスロットが装備されている。早速、新作「スーパーワールドスタジアム2000」から対応する予定だ。

これにより、今までゲームセンターのジョイスティックとボタンではどうしても操作がしづらいと思っていた人でも、日ごろ慣れ親しんだ家庭用ゲーム機のコントローラーを利用して遊ぶことができる。





新型の「サイバーリードII」ではコンパネ上部にスロットが見える。右はその対応ゲーム第一弾の「スーパーワールドスタジアム2000」。

家庭用ゲーム機のメモリカードをゲームセンターで使う!?

さらにすごいことに、先の「サイバーリードII」では、家庭用ゲーム機の記憶媒体スロットを搭載している。これは、プレイステーション用のメモリーカードスロットが2つ、ドリームキャスト対応ビジュアルメモリ用のスロットが2つ。計4つのスロットが装備されているのだ。

こうしたメモリカードなどに対応することにより、単にプレイデータを保存するだけではなく、家庭用ゲーム機と連動することによって、今まで不可能だった遊び方が可能になるだろう。



DCコントローラ、ビジュアルメモリーに対応した「SPAWN」。

新しい基板のポテンシャルがアーケードの可能性を切り開く?

ゲーム基板は、従来から各メーカーが開発してゲーム製作を行っていた。しかし近年、その性能追及による研究期間やコストの高騰、そして何よりも家庭用へ移植を行う際の親和性などを鑑みると、各メーカーが開発競争を行えるような状況ではなくなりつつある。

そうした意味合いからも、メーカーの枠を越え、家庭用と互換性の高い基板が望まれる。それにより、ゲームメーカーは開発力をゲームソフトのクオリティに注ぎ込めることになる。

NAOMI基板もそうした要素を色濃く反映したアーケード基板だ。そのポリゴンによる描画性能は業界屈指のものであり、ドリームキャストとの互換性が最大限考慮されている。そのNAOMI基板を使ったゲームの開発を表明してるメーカーは、開発元のセガを除いてカプコンやテクモなど現在16社。昨年初頭の時点では10社程度だったことを考えると、着実に広がりを見せている。

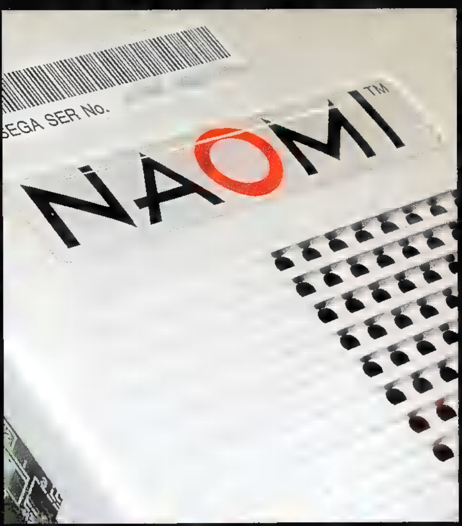
その中では、いまだに作品を発表していないSNKやナムコなど大手メーカーには期待が集まる。ドリームキャスト版でのタイトルをリリースしているのだから、あとはアーケードゲームとして見合うタイトルが出ることを心待ちにしよう。

これと同じ理屈で、「プレイステーション2」にも期待がかかる。

各ゲームメーカーに問い合わせたアンケートでも、約70%近くが「PS2をアーケード基板として利用したい」と回答があった。少なくともPS2の家庭用ソフトを開発する用意のあるメーカーは、アーケードゲームと連動できることによるメリットを感じていると考えられる。

ただ、それにはソニー側の意向もあるだろう。家庭用ゲーム機としての定着したからこそ、プレイステーションもアーケード基板として登場した。PS2が家庭用として根づき、多くのメーカーがそのソフト開発に注力する環境が見通せる状況になってこそ、そのメリットが生まれてくる。

だが、それも時間の問題だと思われる。そうした発展をプレイヤーが望み続ければ……。



「そこが知りたい!!」アーケードゲーム業界の2000年を占う

どうなる!? プレイヤーを取り巻く環境編

プレイヤーの周辺で気になる、あの業界事情は……

ゲームセンターの数が軒並み減少し、中古ソフト問題は泥沼化、メーカー同士は訴訟をおこし、不況の煽りに揺らぐメーカーも少なくない。そうした、気がかりなニュースばかりが飛び交ってるゲーム業界。メーカー潰れることも、ゲームが出なくなることも、プレイヤーにとってはありがたいことではない。そんな危機感を感じるプレイヤーの周りを取り巻く、気になる話題を集めてみた。2000年にはきっと解決することが望まれるが……。

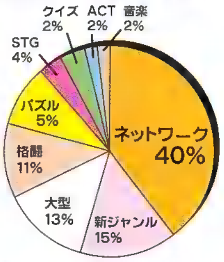
家庭用ゲーム機の性能向上。ゲームタイトルの不作。様々な環境の変化を迎えつつあるゲームセンターの存在意義を再確認していこう。

ゲーム業界の不振が叫ばれて久しい現在、「行きつけのゲームセンターがいつの間にか無くなっていた」なんて事はそう珍しくない。

アンケートに協力してもらったゲームセンターでも、「移植優先のゲーム展開」「ゲーム自体の質の低下」といった理由から、実に81%が経営の難しさを感じていた。

しかし、「NO」と答えた店舗の中には、「店側の楽しんでもらうという意識の欠如」「経営の質の低下」を指摘する声も有り、かつては優位に立っていた家庭用機とも性能に差がなくなった今、コミュニケーションの場であり、サービス業としてのゲームセンターの原点が見直される時なのかも知れない。

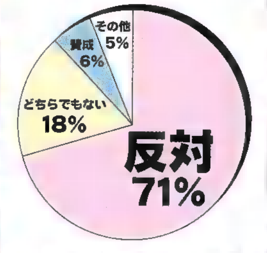
これから期待しているゲームジャンル



大型筐体、ネットワーク以外を上げた中にも、多人数プレイ等のコミュニケーション要素が重要と考えるお店が多いようだ。

「洒落？」一瞬、誰もが耳を疑った冗談みたいな新貨幣「二千円札」。Y2Kならぬ2000円問題が及ぼすアーケード業界への影響は？

新紙幣発行に対するゲームセンターの解答



グラフを見てもわかるように、70%以上の店舗から新紙幣の発行に「反対」という意見が返ってきた。

反対意見は様々だが、共通して不安要素は、メダルや両替機の対応で発生するコストに対する問題。「しばらくはカウンターでの両替のみ」という意見も多い。

「機種にもよるが、基本的には識別機の交換で済む」（関係者）ということだが、改造が無理な機体の場合、高額な機材だけに、買い換えは難しい。「開発費分がマイナスになるが、識別機の価格は、あまり上げないようにする」（関係者）という配慮が嬉しい。

だが、「2000円単位のサービスも考えられそう」「両替もお客様とのコミュニケーションの良い機会」と、新紙幣を肯定的に捉える店舗もあり、これをどう利用していくかがカギとなりそうだ。



99年は訴訟も目立った。一見プレイヤーには関係ないように思えるが、ここでの決定が、直接市場に響く事を考えると無関係ではない。

強く印象に残った事件としては、5月にエニックスを相手取ったソフト中古販売業者の問題。この時は中古販売が認められる形の判決が下りたが、10月に大阪で大手ゲームメーカー6社が起こした同じ内容による訴訟では、反対にゲームの領布権が認められている。

中古問題に関しては、CESAが「許諾による中古販売の正常化の確立」を掲げた運動を続けているため、しばらくは続くことになりそうだ。

もう一つが、コナミを中心とした音楽ゲームの問題。ビーマニシリーズの特許を侵害しているとしてジャレコの「VJ」「ロックンレッド」、ナムコの「ギタージャム」の製造・販売中止の請求を行なったのを皮切りに、逆にコナミの「早押クイズ王決定戦」が、自社の実用新案権を侵害しているとして、ジャレコが差し止め申請を行なうなど、状況は泥沼化した。

でも、プレイヤーとしては「SNK vs CAPCOM」のように、権利は権利でも明るい権利の話題が増えてくれるのを聞いたいよね。

最近急増中の「遊び放題」。この新しいサービスとは？

最近、あちこちのゲームセンターで見かけるようになった「遊び放題」の文字。これは時間制で、筐体もしくはフロアのゲームがやり放題という、嬉しいシステムだ。

シグマの直営店「ファンタジア」では、入場料制で1時間メダルが使い放題、というサービスを行なっている店舗もある。60歳以上は低料金で遊べたりといった配慮もあり、微笑ましい。

この他のゲームセンターでも、「練習してもらう為に」「たくさんの人と対戦してほしい」と、今回調査を行なった中でも「遊び放題」を実践している店舗が24%と多く、行なっていない店でも25%が実施したいと考えており、関心の高さが伺える。

コインを握りしめて、順番待ちをするという、今までのゲームセンターのあり方から、新たなサービスへと変化しつつあるのかも知れない。

※グラフデータは、すべて編集部調べです。
アンケートにご協力いただいた皆様、ありがとうございました。

アーケードゲームファンである限り

アーケードゲームの未来予想図

これからが盛り上がり!?

〜NEW MILLENNIUM INNOVATION〜

そのゲームの面白さを見いだすことも、楽しみかたのひとつだと思う。家庭用ゲームのように、数千円の投資をしてしまうわけではない。それだけ気軽なものであるが故に、やり込むこともつまみ食いも可能なはずだ。試しに普段はやらないゲームに1コイン入れてみよう。そこにはきっと面白い世界があるかもしれないのだから。

「まだまだ面白くなりそうだ」。確かに混迷の時期を迎えているゲーム業界だが、その形態を変えつつもまだまだ発展の余地があると言える。とにかく、技術の進む方向性とユーザーのニーズがはっきりと見えているのならば、あとは個々のメーカーの力ということだけではなく、業界がどう対応していくかということなのだろう。

　今回の企画において、これからの発展性として上げられていたものから様々な可能性を感じることができる。

　そのポイントは「業界全体で盛り上げる」ということだろう。このゲーム業界は、ゲームメーカーとゲームセンターとプレイヤーという、三者によってバランスが保たれている。どこか1つでも、これからの将来性に対する意識が欠如していては発展は望めない。これら「人・モノ・場所」は、常にバランスが重要なのだ。

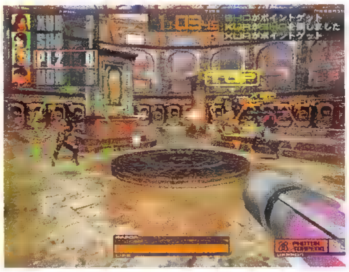


ゲームの作り込みと周年は脱帽ものの「ガントレットレジェンド」。続編の話もあり、また新しい何かを期待できるだろう。

ゲームセンターの魅力とは一体何なのだろうか?

　特にアーケードゲームはゲーム業界と言えども、家庭用ゲーム市場のように「モノ中心」というわけにはいかない。プレイヤーにわざわざ足を運ばせ、その都度お金を使わせる以上、その「場所」に魅力がなければならない。立地の差はあれども、その店の雰囲気や居心地やサービスなどで判断することもできる。嫌なら無理してそのお店にいかなくてもいい。別の店でも、ゲームソフトは同じなのだから。

　そして今、その選択肢に「自宅」が入りつつある。家庭用ソフトの発売が早いこともその一端だ。ゲームセンターという場所にその魅力を見いだせなければ、今焦って100円を投入する必要もない、とも言える。ソフトの魅力は、家庭用ソフトの購入に向けられても、店に足を運ぶには更なる理由が必要だろう。「ゲーム機が置いてある場所」としてだけではなく、他人が存在する場であり、それでいて楽しい場所……。極端な言い方をすれば、遊びたいゲームがなくても行きたくなる場所、とも言えるだろう。



特殊な操作を実現させてまで、その可能性を提示させんとした「アウトトリガー」。これに続くゲームが出るか?

これからの話題と、キーワードを考える

　とにかく話題性でいえば、家庭用ゲーム機との連動やネットワーク構想だろう。これこそが、次なるムーブメントを導くテーマとなることは間違いない。特にネットワークに関する将来性は無限大といえる。すべてのジャンルにどのような形でも当てはめることができる素養は、今までのゲームセンターの在り方を大きく変えることになるかもしれない。

　庭用ゲーム機との連動でもそれは言える。話題の発信源が家庭用ゲームソフトであったとしても、ゲームセンターがそのゲームソフトの遊び方の一側面として欠かせない位置づけとなれれば、その意味は大きい。



3D基板で2Dの魅力を放つ、期待の新星「ギルティギアX」。

　しかし、どちらにしてもゲームセンターで遊ぶには、アーケードゲームとしての面白さが肝心なことは言うまでもない。それは、ゲームセンターへ誘う本質的な魅力だ。それはソフトにあるのかもしれないし、店舗に付帯するものかもしれない。「行きたい店」「わざわざゲームセンターに行ってプレイしたいゲーム」。こうした命題があるからこそ、アーケードゲームは家庭用ゲーム機のソフトともPCゲームとも違うのだ。これはハードの競争や特許などの独占傾向にも言えることだ。

　どれだけハードの進化が進もうが、それが人を引きつける要因になるかどうかは"どう活かすか"だろうし、開発者にしてみれば面白いソフトを作ることが先決であり、ハードはその条件要素の1つでしかないとも言う。

　そして大いに期待したい。現在アーケードゲームを制作している開発者は、そのほとんどがアーケードゲームが好きな人ばかりだ。現在のように混迷を続けるアーケードゲーム業界でも、未来への可能性を信じ、そこに身を投じている。不利なことは確かでも、アーケードゲーム特有の魅力をもたらしてくれるゲームを生み出そうとしているなら、プレイヤーはまだ幸せなのかもしれない。

　そんなこれからの時代のアーケードゲームを一緒に遊びまくって行こうではないか!



2000年でもそのムーブメントを続けられるか「ビートマニアIII」。

絶滅ゲームアポカリプス

絶滅一歩手前のゲーム達を超適当に考察!!
つーか真面目な記事が続いたので、ここらで息抜きするといいだろう。

絶滅的電影遊技黙示録

アーケードゲーム誕生から30年弱。幾多の栄華と退廃を繰り返しながら、進化を続けてきた。しかし、しか〜し! その歴史の舞台裏に、忘れ去られた数々の「陰の立て役者」が眠って…眠ってえぇぇ〜っ!!

思い出水先案内人:上発力 浮夫(絶滅ゲームアナカリスト)

絶滅ゲーム図鑑:ハードウェア編 今こそ蘇れ、ベラボースイッチ

近年、ゲーセンで特殊なコンパネを用いたゲームを見かける機会がめっきり減った。彼らに復活の日はあるのか?

まぁ何が言いたいのかというと、最近ループレバーやパドル、トラックボール、こまいトコではローリングスイッチやときめきセンサーなどの、凝った作りの入力デバイスをめっきり見かけなくなりましたなぁ、ということだ。

そこで、もし新千年紀に、思い出したように特殊コンパネが復活したら……? 藪から棒に捏造してみたい。

『ベラボースイッチのバラデューク』→ボタンを叩く強さで弾がパワーアップ。つーかシューティングには不向き。類似品で、鉄拳で出回っていた巨大レバー&ボタンでの『爆突機銃艇』というのも良いが、絵ヅラがあらしに出てきたラム&ロム(ソウルフル双子)っぺぇので激ダメかも。

そして『スーパーリーグのバット人形でスプラッターハウス』→バーチャルな角材スウイング感と爆ぜる肉塊、最新ボードで表現されたぐちゃどろ〜るなグロ画面がウリ。



高橋慶彦のスイングをキャプチャーした逸話を持つ(ウソ)、血塗れ屋敷。

最後は『ヘビーウエイトチャンプ筐体のD.D.クルー』→もう訳分かんねっす……。

次に刮目with注目したいのが、『スペースインベーダー』のアップライト筐体に始まり『ワイバーンF-0』や『ダライアス』にも使用されていた、疑似立体将軍ことハーフミラー使用のタイトル。

筐体の流用が利かない等の不都合もあると思うが、家庭用機では再現できないアドヴァンテージを活かして、『敵弾だけミラーに映ってる怒首領蜂』とか『ドリル弾だけ手前ミラーのダライアス』、『ガライアスだけ立体のダークエッジ』など、闇雲にパワフルな疑似立体活用を所望したい。また、サンダーセプターIIやコンチネンタルサーカスの「左右交互に猛烈な早さでシャッターが下りますよええ眼鏡」も、注目株といえる。

ハーフ鏡に触れたからには、多画面筐体にも触れねばなるまいて。TazumiのTX-1や初代ダラで栄華を誇った多画面……って、書いてて最近は音ゲーやF-355等で使われてる、とか悔恨しまくり。

以上を鑑みるに、新千年紀は特殊筐体といえよう。



会社さぼーる男爵なリーマンの、元祖簡易寝床。「TX-1」のチラシ様だ。

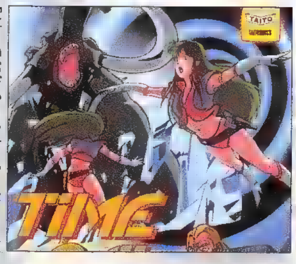
絶滅ゲーム図鑑:ジャンル編 レゲーだらけのオマージュ大会!!

最近見かけないのは、特殊筐体に限ったことではない。対戦格闘や音ゲーの隆盛を横目で眺めつつ、ドナドナを歌いつつ忘却の彼方へ送られた、悲しきジャンルも存在する。

そんな寂しいさすらい人的なジャンルが、世紀末に復活するかもしれないし、そうでないかもしれない(適当)。

まずは一号生筆頭『ドットイート』→パックマンやヘッドオンなど、幾多の伝説を作り上げてきた、自由な校風と由緒正しいゲーム性を持つ大物ジャンルだ。広義的にはジャンボサファリや祝! 復活のロードランナー・ザ・ディグファイト等も含まれるかも。まぁ平たくいえば七人の侍と荒野の七人みたいなモンだ。

二号生筆頭は、高性能ボードに押されて最近じゃ話題にも上らない「LDゲーム」→タイムギャルやサンダーストーム、忍者ハヤテにドラゴンズレア……LDの画面に合わせて、タイミング良くコマンド入力するタイプのゲームだ。そう、超おおざっぱに言えば、昨今話題の『音ゲー』と酷似したゲーム性を持ち……というか、ノリだけで考えると音ゲーの父(母でも可)とさえ言える気がしてならない今日この頃。メディアはLDといわずDVDでもクイックディスクでも、ソノシートだろうが石版だろうが何でもいい。熱烈に復活を希望カブー!!



「た〜いむぎゃる♡」こやつがここ数年、農家の方々を困らせてるレイカ。

そして、ついにあの男が……絶滅ジャンル三号生筆頭、『実写取り込みゲーム』だ! その登場自体はさほど古くはないと思われるが、前出のLDゲーム同様、美麗グラフィックの高性能基板に押されて消えていった。しかし、モータルコンバットや大江戸ファイト、ピットファイターに代表される数々の珍実写ゲーは、必要以上のインパクトでゲーム小僧の心を揺さぶり、動悸息切れ葉の汁を吸うアブラ虫的社会現象を巻き起こした。



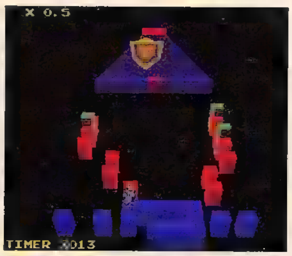
思わず目頭が熱くなるピットファイターより。前傾姿勢が漢らしいバズ。

……以上のジャンル以外にも、機長もクリビツな掟破り逆スクロールのスカイキッド、リュウ・ケンも慚愧&慟哭のめくりゲーぺったんピュー、バチャっ子も驚愕の高速中段&なぜかモーションキャプチャーの龍虎の拳 外伝など……。我々の心に刻み込まれたジャンルは枚挙に暇ないのだ。頑張れ絶滅ゲーム!

まとめ〜る男爵ここに眠る あるいは、収拾がつかなくなってみたり……

マク○ナルドのルネです。以上、ファミスタの「ぴの」か暴走庵か、というくらい早足で追ってみた「絶滅ゲーム」たち。中には全然絶滅してねーよ分かって下さいよ的なものもあったり、微塵もミレニアムと関係ないものもありました。それも今となっては良い思い出です。だから思い出は美しいのです。久々にザインドスリーナの基板を取り出したらイッてた私も、何気なくレゲーコーナーでゲットスターをプレイしたら、変な生き物に撲殺された貴方も、想い出迷子 byヨンピル。

ここに登場した数々のっていう程のことはないゲーム達、あなたの心にどんな夢をあたえてくれましたか? 次は千年後にまたお会いしましょう。チャオ♡



やぁ、僕はI,ROBOTだよ。ライターの若人より3歳若いんだ。すごいべ?

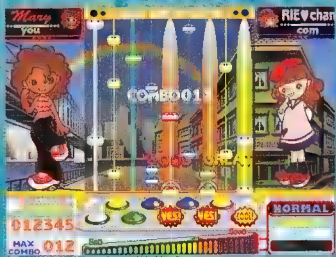
AOU 2000 AMUSEMENT EXPO 最新情報！

[redacted]の[redacted]に[redacted]れることができる、アミューズメント[redacted]展示会「AOUショー」。多岐に渡ったアミューズメント[redacted]が出展される中、一番の目玉は、[redacted]やはりビデオゲームであろう。それらの[redacted]を一挙[redacted]介するぞ！

ポップン最新作が早くも登場!!

ポップンミュージックは今年もノリノリ！ ゲーム自体のパワーアップはもちろんのこと、筐体デザインもさらにキュートになって帰ってきたぞ。ゲームセンターの主役はポップンで決まりか!?

今回のショーには、「ポップンミュージック４」の出展が予定されている。今までの「ポップン」シリーズの流れを正当継承する『ポップンミュージック４』。これまで同様、いやそれ以上に個性たっぷりのポップスが多数収録されているので、好みに合わせてプレイしまくれ！





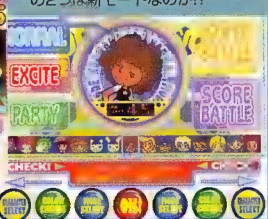


pop'n music 4™

新曲の充実は、もはや当たり前。それよりも気になるのが、新モードの追加だ。右下の写真を見てみると、今までのモードのほかに「パーティーバトル」「スコアバトル」という2つ新モードが。バトルという名前がついているだけに、やっぱり通信対戦用のモードなのか!?



新曲も盛りだくさんです。どんな曲があるのか楽しみだね。



これは、モードセレクト画面。右側の2つは新モードなのか!?

期待の続編がついに登場!!

今回出展が予定されているゲームタイトルの中でも、特に注目していきたいゲームを取り上げていこう！

CAPCOM……22～29
マーヴルVS.カプコン2

SAMMY……30～33
ギルティギアX（ゼクス）

メーカー別出展予定はこのタイトル！

各社が趣向を凝らした出展作を用意している中、現時点で公開可能な情報をここに集約してみた。

CAPCOM……35
パワーストーン2
マーズマトリックス
（タクミシューティング第2弾）

KONAMI……20～21
beatmaniaⅢ
beatmania complete MIX2
beatmaniaⅡDX 3rd
Pop'n music4

JALECO……39
ドリームオーディション

SEGA……38～39
クイズ あなっ女神さまっ ～闘う翼とともに～（仮）
18WHEELER★★★AMERICAN PRO TRUCKER★★★
VIRTUA NBA
スターウォーズ・レーサー アーケード
タッチデ・ウノー2
NASCAR（仮）

SETA……41
バリアントシュヴァンツァー
五月陣戦

TAITO……34
電車でGO!3
まわすんだ～

TECMO……40
THE ブロックくずし
DOA2 Millennium
PHOTO PLAY

NAMCO……36～37
ゴルゴ13
スーパーワールドスタジアム2000
新日本プロレス闘魂烈伝4（仮）
トラック狂走曲
ワールドキックス
他エレメカ多数

FUKI……42
アシュラバスター

※P20～42に[redacted]されているゲームタイトルは、そのほとんどが開発中の[redacted]写真ですので、予告なく仕様が変更される場合があります。

シリーズはさらなる時代へ



ビートマニア新時代の到来を告げる『ビートマニアⅢ』が、AOUショーでついにそのベールを脱ぐ！　画質、音質ともにランクアップしたその新筐体は、数々の新機能も搭載したスグレモノだ。収録曲などの詳しいゲーム内容はまだ分かっていないが、一新されていることはほぼ間違いない。詳しく知りたい人は、当日コナミブースへGO！

新機能で注目したいのは、フロッピードライブを搭載していること。フロッピーに自分のスコアを入れておくこともできるので、インターネットランキングへの参加もラクラク、というわけだ。



この勇姿を見よ！　フットペダルを使えば、エフェクトのON・OFFを瞬時に切りかえられるぞ。



最難関のtsunagiモードは、インターネットランキングに対応。



雰囲気が一新されたセレクト画面。ランダムセレクトもあるのだ。

今年もハイクオリティー！



ビートマニアのもう1つの形である『ビートマニアⅡDX』シリーズも、最新作を送り出す。この『3rdstyle』は、『2ndstyle』に収録されていた50曲に、さらに20曲を追加した豪華バージョンだ。ライトユーザー向けに難度の低い7鍵盤モード、「LIGHT7モード」も加わり、誰にでも気軽に楽しめるのがうれしい。

そして、最大の目玉となるのが、ダブルプレイモードの充実だ。もともとダブルプレイを意識して作られた譜面が数多くあるほか、2クレジットダブルプレイではインターネットランキングに参加可能！　ウデに自信のある人は、積極的に挑戦してみよう。



さらにボリュームアップし、合計曲数は全70曲!!

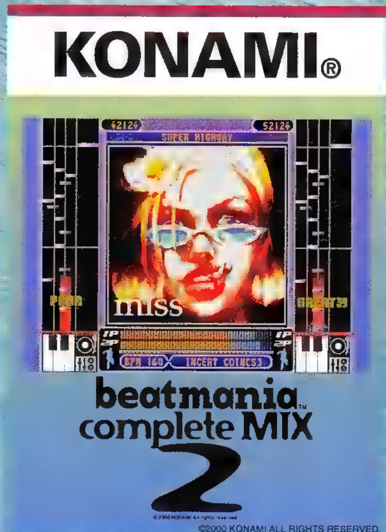


初めての方も大歓迎！　難度を下げた「LIGHT7」モードが追加されたぞ。

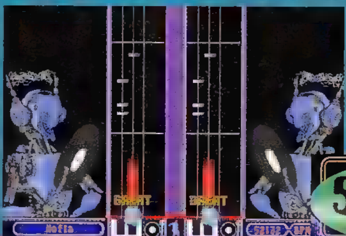


上級者はこちら。充実したダブルプレイで、インターネットランキングに挑戦！

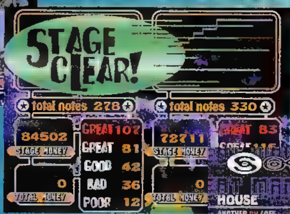
元祖もまだまだ進化する！



元祖ビートマニアも、負けてはいない。今度は、4th&5thMIXの全曲、そして1st～3rdMIXまでの人気曲を収録した『ビートマニア　コンプリートMIX2』だ。今年1月に発売されているので、すでに近くのお店に入っているのでは？　ウデを磨いて、AOUショー会場でアピール！　てのもいいかも!?



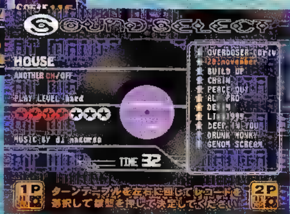
すでにゲームセンターでプレイしまくってます、て人もいるのでは？



ここまできたら、目指すはパーフェクト。ハイスコアを叩き出せ！



すっかりおなじみになったインターネットランキングもよろしく。



ビートマニアの集大成！　1stや2ndの名曲も多数入っているぞ。

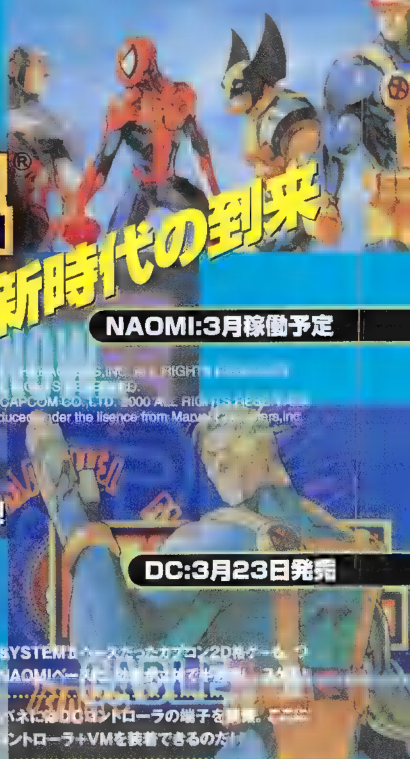
今度は3on3チームバトルだ!

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

新時代の到来

NAOMI:3月稼働予定

DC:3月23日発売



STORIES

「破滅の鐘」……。
それは、他愛のないお伽話であったはずのもの。
それは、決して目覚めることがなかったはずのもの。
だが、終末は訪れた。
偶然、発掘されたそれは、穏やかに運命の糸を紡ぎ出す。
海に生きるものたちは、その姿を異形のものとし、吹く風は死を運んだ。
不吉な影が希望の光を遮ろうとするとき、戦士は、集う。
すべてを「はじまりの海」へと返す深淵……。

VS.シリーズ4作目が、満を持して登場する。驚くなかれ、今回は3対3のチームバトルだ!! ほかにも新フィーチャーを満載。マイナーチェンジは名前だけ!

これが4VS(※1)のチャームポイント
NEW FEATURES

- 3on3チームバトル
- ディレイドハイパーコンボ
- スナップバック
- ヴァリアブルシステム
- アシストセレクト
- DC版 「マッチングシステム」対応ネットワーク対戦
- NAOMI初2D格闘ゲーム
- ドリームキャスト対応コンパネ(仮称)採用
- AC/DC連動
- 総キャラクター数50以上?
- AC/DCほぼ同時発売

NAOMIとDreamcastの連携とネットワーク対戦

本作はNAOMIとドリームキャストとのVMを介した連動、KDDの「マッチングシステム」を利用したネットワーク対戦、NAOMI/DCほぼ同時発売と、本作は過激な革新性を携え、プレイヤーに新しい対戦格闘ゲームのあり方を提案している。ビジュアルメモリ(VM)を介した連携はアーケードとコンシューマーの橋渡しをして、プレイヤーに双方向の動きを作り出すだろう。



今後のカプコンタイトルでは、さらに進化した連携が可能になる!?

NAOMIでVMを使う

本作がインストールされた筐体には、DC用コントローラ端子付きの「ドリームキャスト対応コントロールパネル(仮)」(以下新コンパネ)が高確率でマウントされている。この新コンパネにはDC用のコントローラを接続できるが、コントローラを介してVMを使用できるということも意味している。VMが使用可能となることで、DCとのセーブデータの交換ができるようになる。また、DCコントローラでも操作が可能ということを忘れずにお伝えしておこう。新コンパネの採用は、パッダー(パッドを使う人)への福音でもあるのだ!

ネットワーク対戦

詳細は本誌NEWS CLIPに書いたので参照してほしい。家庭にいながらにして不特定多数のプレイヤーと対戦できるという夢のシステムの実現は素晴らしい。

NAOMI/DC 両デフォルトキャラクター 一挙公開!! 最終的には52キャラクターに？

NAOMI版のキャラクターセレクト画面から"想像"される総キャラクター数は、なんと52人！ オリジナルキャラクターを迎え、壮絶な闘いが始まる!!

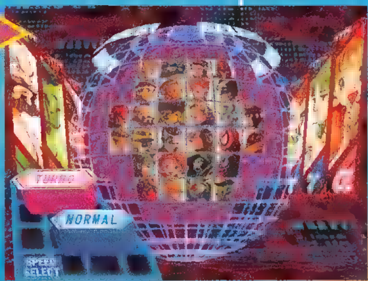
デフォルトキャラの違いを徹底比較

Dreamcast キャラクターセレクト画面



キャラ数はやや少なめ。しかし、NAOMI版にはいないトロンやさくら、ローグといったキャラが…。

NAOMI キャラクターセレクト画面



？の枠を合わせると、総勢52人という計算になる。デフォルトキャラの数も、NAOMI版より多いぞ。

NAOMI版とDC版とでは、デフォルトキャラの顔ぶれに差がある。両者に共通している18キャラに加え、NAOMI版では10人、DC版では6人の、お互いにかぶらないキャラがデフォルトキャラとして参加しているのだ。？の部分にも注目したい。そのスペースには、隠しキャラクターが出現するが、その出現にはVMが大きく関わる。詳細は不明だが、遊べば遊ぶほどVMが進化して、隠しキャラクターが獲得できるという仕組みになっているらしい。

未曾有のキャラ数

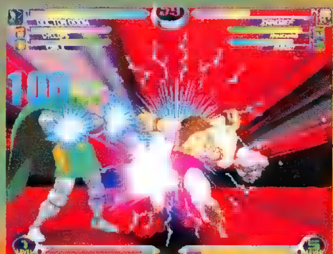
キャラクター	計
NAOMI/DC共通デフォルトキャラクター	
ケーブル	計18キャラクター
マロウ	
サイクロップス	
キャプテン・アメリカ	
Dr.ドゥーム	
アイスマン	
スパイダーマン	
ハルク	
ベノム	
ルビィ ハート	
ソンソン	
アミンゴ	
ハヤト	
ガイル	
リュウ	
ザンギエフ	
アナカリス	
ストライダー飛竜	
NAOMI専用デフォルトキャラクター	
シュマゴラス	計10キャラクター
マグニートー	
ウルヴァリン	
ガンビット	
ジャガーノート	
バレッタ	
キャプテンコマンドー	
モリガン	
豪鬼	
ジン・サオトメ	
DC専用デフォルトキャラクター	
サイロック	計6キャラクター
ローグ	
アダマンチウムを失ったウルヴァリン	
ジル	
トロン	
さくら	

SYSTEM-1 ディレイドハイパーコンボ

最大3人のキャラクターが連続でハイパーコンボを繰り出す!! それが「ディレイドハイパーコンボ」だ。ヒーローたちの強力無比な連続技をその目に焼き付けろ!!







3on3チームバトルという最大の新要素とともに、ハイパーコンボを使った連続技も新展開を見せた！ それは、新システム「ディレイドハイパーコンボ」。最大3人のキャラが連続でハイパーコンボを繰り出すという新機軸だ。

さて、ここで気になるのが3人同時発動となったヴァリアブルコンビネーションとの差別化。これは、2人目以降の発動タイミングや、ハイパーコンボの種類を選べることが最大の違いと思われる。技の相性や組み合わせを考えれば、より強力な連続技を作ることができるかも!?

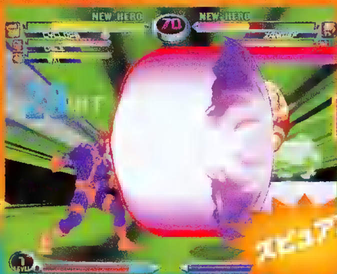
AOU2000でここをCHECK!!

自分のチームを3人決めたら、まずは各キャラクターの持つハイパーコンボをひととおり使ってみよう。最低限性質だけでも理解しておけば、技同士の相性がなんとなく分かるはず。余裕があったら、実際にディレイドハイパーコンボを試してみるといいぞ。

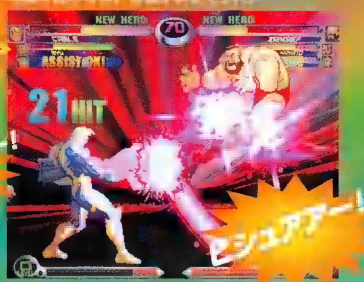
怒濤の3連続攻撃をしかと見よ！







まだまだ終わらない。3rdキャラクター、息子ケーブルのハイパーバイパーにつなぐ！



新キャラクター

NAOMI／DC共通のデフォルト新キャラクター

NAOMIとDC。ここでは両者共通のデフォルト新キャラクターを紹介。カプコンオリジナルキャラクターの色濃さに注目だ！

HAYATO ハヤト

同社のポリゴン格闘ゲーム『スターグラディエイター』シリーズより、ハヤトが参戦!!

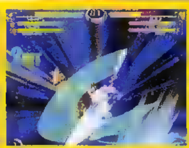


[illegible]

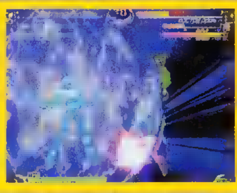


スターグラディエイターでおなじみの対空技[illegible]。

Hyper Combo



連続斬りで相手を攻撃する乱舞系必殺技『羅刹斬』。



『プラズマフィールド』。巨大バリアで広域を攻撃する。

[illegible]な演出がウリの『スターグラディエイター』シリーズより、主人公のハヤトが[illegible]界に殴り込み！ もともとはポリゴンキャラクターだったが、ドット絵になっても違和感はなし。必殺技の[illegible]、[illegible]など、プラズマブレードが唸る日も近い!?

MARVEL SIDE

MARROW マロウ

闇の世界で育った、怒れるミュータント。自分の骨を引き抜いて武器にする！



[illegible]

Hyper Combo

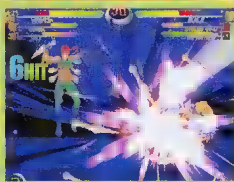


『スティンガーボーンズ』は、異常成長した槍状の骨で攻撃。



無数の骨がガイルに襲いかかる！『ボーンバースト』。

本名・サラ。下水道に隠れて育ったミュータントの孤児。[illegible]する自分の骨を引き抜いて武器に使う。ぬくぬく育った普通の人間にも、[illegible]ヒーローにも、自分たちの「痛み」を教えてやろうと考えている。



CABLE ケーブル

未来世界から来たサイクロップスの息子。ハイパーウェポンを駆使する凄腕の傭兵だ！

手に持っている[illegible]で攻撃する必殺技『ハイパービーム』[illegible]



[illegible]

Hyper Combo



未来兵器からビームを発射！『ハイパーバイパー』だ。



分身と本体で同時攻撃を繰り出す『タイムトリップ』。

本名・ネイサン・クリストファー・サマーズ。2000年後の未来世界から帰ってきた凄腕の傭兵で、サイクロップスの息子。宇宙最強クラスのテレキネシスを持っているが、その力は自分の体を侵食する生体兵器「テクノ・オーガニック・ウィルス」を抑えるために使っているので、普段は未来の兵器で闘う。

SYSTEM-2 アシストセレクト

待機中のパートナーが援護してくれる『ヴァリアブルアシスト』がさらに楽しくなって登場！ 今度はキャラクターごとにタイプを選択することができるぞ。

AOU2000でここをCHECK!!

右で[illegible]写真を見てもらうと分かるとおり、タイプセレクトの画面上には『オススメ』というアイコンが表示される。これは、設定したキャラクターに適したタイプを表示しているので、分からない場合は、まずこのオススメタイプを選択していくといいだろう。



[illegible]



[illegible]



[illegible]

アシストタイプは、[illegible]型、[illegible]型、シューティング型[illegible]。この[illegible]つのタイプがキャラクターごとに[illegible]ていて[illegible]

[illegible]、[illegible]の中から選択。タイプに応じてヴァリアブルアシストのバランスが変わることはもちろん、組み合わせ次第でヴァリアブルコンビネーションも変化するらしいぞ。



[illegible]



[illegible]



[illegible]

CAPCOM SIDE



SONSON ソンソン

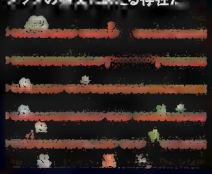
仙術修行中の小さな斎天大聖。祖父から受け継いだ如意金箍棒が空を斬る!

SONSONとは?

1984年/アクションシューティング

1984年に発売された「西遊記」をテーマとした横スクロール型アクションシューティング。このゲームの主人公・ソンソンが、今回のソンソンの祖父にあたる存在だ。







自分の毛を小猿にして飛ばす「[illegible]」。西遊記の[illegible]。

斎天連撃でルビィを攻撃。空中でも出すことができるぞ。

Hyper Combo



BIGサイズの如意棒が空から振ってくる『天地貫通』。

ソンソンが興奮して巨大猿に変身。ド派手な攻撃『猿王』。

仙術修行中の小さな斎天大聖。祖父から譲り受けた如意金[illegible]に、村を襲った奇病の謎を解くため闘っている。特殊な血筋[illegible]か、[illegible]の興奮状態にな[illegible]に変身し、暴走してしまう。旅の途中で[illegible]



ルビィ ハート Ruby Heart

大洋に名を馳せる女海賊。魔力を秘めた道具を操る!



[illegible]水[illegible]攻撃だ。

宝箱[illegible]カワイらしい幽霊が出現!「ファントゥーム」

Hyper Combo

海賊船による砲撃でケーブルを攻撃。『パルトネール』。

無数の幽霊が襲いかかる『ミルファントゥーム』。

大洋に名を馳せる女海賊。父の後を継ぎ、海賊一味を率いるキャプテンとなった。盗み集めた魔法の道具を操る、独自の戦闘[illegible]。[illegible]する海賊組織の作戦に荷担したことから、一連の騒動に[illegible]込まれていく。



AMINGO アミンゴ

陽気で温和な「人植物」。呪われた風の原因を探るため、草木を枯らす旅に出た。

突進系必殺技の「[illegible]の叫び」[illegible]にヒット!

ちっこいアミンゴが[illegible]技を繰り出す!「大地の子供」

Hyper Combo

ジャックと豆の樹? 巨大な蔓で攻撃する『太陽の恵』だ。

サンバDEアミンゴ『植物の掟』。どんな攻撃なんだ?

とある緑[illegible]の「母なる樹」から種の状態で[illegible]成長し[illegible]のような姿となる、「人植物」という種族のひとり。性格は、陽気で温和。海から吹[illegible]た風の原因を探るため、旅に出[illegible]。女海賊ルビィ・ハートと[illegible]

SYSTEM.1 スナップバック

ゲージを使用して繰り出すことができる新システムの『スナップバック』。この攻撃をヒットさせれば相手を強制的に交代させられるので、かなり重要な攻撃方法だ。



[illegible]新キャラ「ケーブル」。

ヒットするとハルクが画面外へ[illegible]飛んでいく。

従来キャラクターの体力が少しずつ回復されていくため、「相手を瀕死の状態まで追い詰めたのに、交代されて体力を回復されちゃった!」なんてこともあった「VS.」シリーズ。しかし、それはいままでの話。今作では、そんなイライラともおさらばだ。ゲージを使用して繰り出す、新システム「スナップバック」を相手にヒットさせることで、相手を強制的に交代させることが可能。しかも、その交代後に出てくるキャラクターは、ボタン次第で2nd、3rdと、任意に選択できる。[illegible]スナップバックを叩き込み、ターゲットにしたキャラクターを引きずり出[illegible]倒していけば、[illegible]。くれぐれもボタンを間違えて、残り体力の多いキャラクターを呼び出さないように……。



[illegible]ケーブル、2nd、3rd。呼んだのはどっちだ?

[illegible]が登場。[illegible]

AOU2000でここをCHECK!!

この「スナップバック」のおかげで、さらにチーム戦の熱さに拍車がかかる本作。ヒット後の相手は何も技を出さずに画面上へ登場するので、間髪入れずに攻め立てていくのだ! その逆転性を実際に確かめてみよう。その重要度はいかに?

共通デフォルトキャラクター

家でもゲーセンでも最初から使えるお馴染みキャラ大集合!!

さきほど紹介した新キャラクターに加えて、このページで紹介する旧来キャラクターがNAOMI/DC共通して使えるデフォルトキャラクターだ。

CAPCOM SIDE



ANAKARIS アナカリス

ヴァンパイアシリーズでお馴染みの、アナカリスがついに参戦。初めてなのに違和感がない!?



RYU リュウ

カプコンサイドの看板キャラ、リュウ。やっぱりこの人なしでは始まらない!!



STRIDER HIRYU ストライダー飛竜

新作が出たばかりの飛竜も前作に引き続き参戦だ。どこをとっても格好いいアクションに目が離せ[redacted]いぞ!!



ZANGIEF ザンギエフ

投げキャラと言えばこの人。新キャラだろうが誰だろうが間合いに入れば投げる!! [redacted]命い〜!!



GUILE ガイル

旧来といっても、『VS.』シリーズは初登場。ファンの方お待たせしました。ナッシュファンの方無念……。

デフォルトの新キャラはカプコンキャラが多いが、ここで紹介する旧来キャラは圧倒的にマーブルキャラが多い。合計するとカプコンキャラ9人、マーブルキャラも9人と、ぴったり共通デフォルトキャラのバランスがとれている。まだ詳細はわからないが、進化したゲームシステムで、よりいっそうの大活躍を期待したいところ。

「VS.」シリーズで好評だったヴァリアブル系システムは、このゲームでも健在。正確な使用方法や性能は明らかではないが、おさらいを兼ねて予習しておこう。

SYSTEM 4-5 ヴァリアブルアタック ヴァリアブルカウンター

AOU2000でここをCHECK!!

これらの動作も、このゲームでは控えが2人いるため、呼ぶキャラの使い分けが気になるところ。そんな場面に現るのか、またはコマンドが2種類になり任意に選べるのか……? そして性能はどうなっているのか……? 忘れずにチェックしよう。

ヴァリアブルカウンター

相手の攻撃をガード中に、コマンド(前作では→↓↘＋大P＋大K)を入力することで、ハイパーコンボゲージ1本と引き替えにガード硬直をキャンセルして、控えのキャラに攻撃させ、同時に交代するシステムだ。

前作ではゲージを消費するだけあって、比較的カウンター技として安定しており、安全に交代できる動作だった。



ヴァリアブルアタック

コマンド(前作では大P＋大K)が成立すると、控えのキャラが攻撃をしつつ飛び出してきて、そのまま交代する全キャラ共通のシステム技だ。前作では任意の交代動作の中で、唯一ハイパーコンボゲージを使わずに交代できるシステム技だったが、登場時の攻撃後に必ず挑発してしまうスキが生まれるため、使いどころが重要だったが……。

MARVEL SIDE



HULK ハルク

山脈を砕く怪力巨人

事故でガンマー線を大量に浴び、世界最強の腕力を持った、超人に変身する能力を得た科学者。



Dr.DOOM ドクタードゥーム

鉄仮面の独裁者

天才的な科学者で様々な発明を行なっているが、仮面の下には事故によって刻まれた大きな傷が……。



CYCROPS サイクロップス

X-MENのコマンドリーダー

X-MENのリーダー。目から出る光線は自分でも制御できないため、常にバイザーを付けている。



ICE MAN アイスマン

ホットなクールガイ

X-MEN創設時からのメンバー。体を氷結させたり、周りの水分を氷結させることができる。



VENOM ベノム

復讐に燃える悪のスパイダーマン

スパイダーマンが一時期使っていたコスチュームを手に入れ、その能力を得たライバル的キャラ。



SPIDER-MAN スパイダーマン

あなたの親愛なる隣人

蜘蛛のように壁に張りつく能力と特殊な糸を撃ち出す機械、そして超人的な力を持つヒーロー。



CAPTAIN AMERICA キャプテン・アメリカ

戦うアメリカン・スピリット

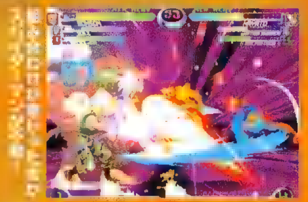
星条旗をイメージしたコスチュームと、特殊シールドがトレードマーク。しかしコミックスでは……。

SYSTEM-6 ヴァリアブルコンビネーション

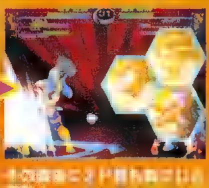
3人同時にハイパーコンボをブッ放す超ド派手な技。クリーンヒットすればとてつもないダメージが期待できるが、組み合わせが重要。ゲージの無駄遣いにならないよう要注意だ。

AOU2000でここをCHECK!!

3人同時に発動の出来るのはわかったが、一人がやられてしまっている時や、ハイパーコンボゲージが1本しかないときに2人だけで発動することが出来るのか？ これはまだ確認されてないので、気になる人はショーでプレイして確かめてみよう。







前作では2人だけだったので、当然ヴァリアブルコンビネーションは2人だったのだが、今回は3対3と言うことで3人同時発動が可能となっているぞ。



当然と思えるかもしれないが、これだけのキャラクターとエフェクト動かせるのはNAOMI基板ならでは。撃ち合いなんかした日にゃ画面上に6キャラ出てきて暴れまくる！





MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

NAOMIとDreamcastで異なるデフォルトキャラを紹介



磁界の王
マグニートー
X-MENにとって最強最大の敵であり、[illegible]を率いる最強のミュータント。

究極のタフガイ
ウルヴァリン
アダマンチウムの爪で鋼鉄をも引き裂くスーパーヒーロー。今回はどんな活躍?

NAOMI™ DEFAULT CHARACTERS
ナオミ単独デフォルトキャラクター

さりげなく「VS.」シリーズ初登場のキャラがチラホラ

NAOMI版だと左の10キャラが共通デフォルトにプラスされているぞ。



人型兵器ブロディアを駆る戦士
ジン・サオトメ
前作から登場した「サイバーボッツ」のキャラクター。最後のブロディアは?

ラブリンハンター
バレッタ
可愛い容姿とは裏腹に、ミサイルや機関銃などを巧みに使いこなすダークハンター。

みんなのヒーロー
キャプテンコマンドー
彼がいるということは、ショウ、ジェネティ、フーバーもいるのか?

拳を極めし者
豪　鬼
隠しキャラ扱いの多い彼だが、今回はデフォルトキャラとして参戦だ。

悠久の時を生きるサキュバス
モリガン
ヴァンパイアシリーズの人気キャラ。彼女がいるとなると[illegible]の存在も気になる?

CAPCOM SIDE

前述したように、NAOMI版とDC版ではデフォルトキャラが違っているのだ！「え？じゃあ家でモリガン使ったり、ゲーセンでトロンちゃんを使えないの？」大丈夫、ビジュアルメモリ（詳しくは23ページ参照）があれば、それぞれのキャラクターのデータを持ち込むことによって相互に使えるようになるはずだ。ビジュアルメモリは重要だぞ。

SYSTEM.1 ハイパーコンボ

ハイパーコンボゲージ1本と引き替えに出すことが出来る強力な必殺技、ハイパーコンボ。お馴染みのシステムではあるが、今回も重要なダメージ源の一つとなるだろう。

AOU2000でここをCHECK!!

ハイパーコンボを出したとき、そのキャラの意味として[illegible]の注意点ってあるんだが、ディレイドハイパーコンボやヴァリアブルコンビネーション時の何処でも考えながら使ってみよう。で、イイ組み合わせを見つけたら編集部に送ってきょうだい（笑）。





新キャラ、ルビィのハイパーコンボの一つは。



一概に「強力な必殺技」と言っても、そのタイプはキャラクターによって様々。連続技に組み込みやすいもの、使いにくいがダメージが大きいもの、削りに向いているもの。



相手を引き寄せるもの、オプションが付くものなど、現在確認されているものだけでもたくさんの種類がある。新技や「？」キャラが出てくればもっと増えることだろう。



ガイルのソニックハリケーンは離れていてもヒットすれば。



相手を引きつける効果がある。ディレイド始動技として有効?

ドリームキャスト単独デフォルトキャラクター

Dreamcast™ DEFAULT CHARACTERS

チョット少ないけど気にすんな！

コンシューマゲームからのキャラが多いのはDC版だからか?



MARVEL SIDE

野獣の力とハードボイルド

アダマンチウムを失ったウルヴァリン

マグニートーに全身のアダマンチウムをはぎ取られたあとのウルヴァリン。

孤独のミュータント・ガール

ローグ

触れた相手の能力を奪えるが、制御できないため常にボディースーツを着ている。

暗い過去を秘めたヒーロー

ガンビット

物体（主にトランプ）にエネルギーを込めて攻撃するX－MENメンバー。

CAPCOM SIDE

メカの天才、勝ち気もステキ

トロン

ロックマンのライバル（？）。彼女が主役のゲームも出ているほどの人気キャラ。

サイキック・ファイティング・ドール

サイロック

精神・神経系統を攻撃するテレパシー能力の持ち主。東洋武術の達人でもある。

制止不能の人間重戦車

ジャガーノート

100トンの物体を持ち上げる怪力と、頑強な肉体を持つX－MENの敵。

女子高生ストリートファイター

さくら

いつか見た「あの人」に近づきたい一心で格闘技の修行に明け暮れる女子高生。

悪夢からの生還者

ジル

コンシューマで大ヒットした人気ゲーム・バイオハザード3のヒロイン。

MARVEL SIDE

混沌の破壊神

シュマゴラス

全生命体の完全な抹殺……。この目的以外は謎に包まれた超生命体。

「浮かせる→追いかける→追撃」が気持ちいいエリアルレイヴと、怒濤の攻めもはじき返すアドバンシングガード。どちらも気持ちよくプレイするには必須システムだ

SYSTEM-8・9

エリアルレイヴ アドバンシングガード

AOU2000でここをCHECK!!

どちらのシステムもボタンそのものの役割が変わらない限り、大きな変更はないだろうが、操作形態が明らかではないため、確実に同じとはいえない。実際どうなっているか確認しておこう。ひょっとしたら操作ボタン数が変わってるかもしれないし。

アドバンシングガード

アドバンシングガードは相手の攻撃をガードした瞬間に、相手を弾き返して間合いを離すことができる防御系のシステムだ。前作では固められてるときや、多段ヒット技の削り防止に使えたりと、ほとんどの状況でやって損はなかった。ヴァリアブルアタックをガードした場合など、反撃確定な技に対してはやらないほうがいい、という使い分けはあったが……。



[illegible]



[illegible]



こちらはアミンゴの始動技。スーパージャンプで追いかける！



[illegible]

エリアルレイヴ

エリアルレイヴは「エリアルレイヴ始動技」と呼ばれるシステム技で相手を高く浮かせ、それを追いかけるようにジャンプし、空中で連続技をたたき込む一連の動作だ。前作では、空中での連続技は全キャラ共通の基本エリアルレイヴの他、タイミングをずらしたり、途中を必殺技でキャンセルしたりして自由にアレンジすることも可能だった。



ZATO-1

自らの視界と引き替えに「影を自在に操る能力」を手に入れた。アサシン組織のリーダー。前大会の試合で影の力が増大し、ザトー自身が影に支配されてしまう。今回は影が主役なのか!?



ZATO-1
サトー=ONE

POTEMKIN





POTEMKIN
ポチョムキン

誇り高く自然を愛する、軍事国家ツェップの元奴隷兵士。前大会のあと、上官とともにクーデターを成功させ、平和的自治を奪還する。

蔵土縁紗夢



蔵土縁 紗夢
クラドベリ=ジャム



負けん気が強く、他人に厳しい自己中心的な性格。自分だけを信じた結果、拳法を習得している。また、この世界に名を残さんと日夜修行に明け暮れる、健気な見習い料理人でもある。紗夢の夢ははたして……。

KY KISKE

生まれながらにして卓越した才能を持ち、若干16歳にして聖騎士団団長を勤める天才剣士。己の正義を信じ、大戦が終了した今も人々の平和を守るため治安維持機関に属している。





KY KISKE
カイ=キスク

Millia Rage





MILLIA RAGE
ミリアニレイジ

幼いころに両親を失い、アサシン組織に引き取られる。そこで髪の毛を使った暗殺術を叩き込まれるも、わずかな良心が芽生え、組織から脱走した過去を持つ。

新たな息吹に胸を躍らせろ!!

GUILTYGEAR X

ギルティギア ゼクス

お待たせ！　超絶美麗なグラフィックにうなるヒマもなく、さっそく新キャラクターが紹介可能となった今回のギルティ。正式タイトルもついに決定。高鳴る鼓動はもう止まらない……。

担当：MVP&巨人

※画面写真はすべて開発中のもの。また、タイトルロゴは編集部で作成したものです。

AOUショーで「X」初公開！

刮目して待て!!



今回のイラストや画面写真を見て、君のやるキャラはもう決まった？ AOUショーへの出展が決まっているので、気になるあのキャラを、会場でじっくりと堪能してみてはどうかな。



梅喧 BAIKEN

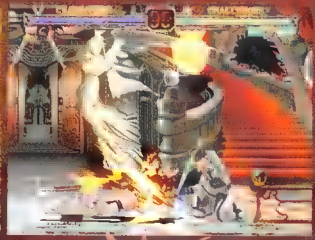
梅喧 バイケン

戦火によって多くのものを失い、絶望というトラウマを、殺意で克服することを決意する。終戦後もその血気はいまだ……。





彼女の使う剣術は正統派……主体と……

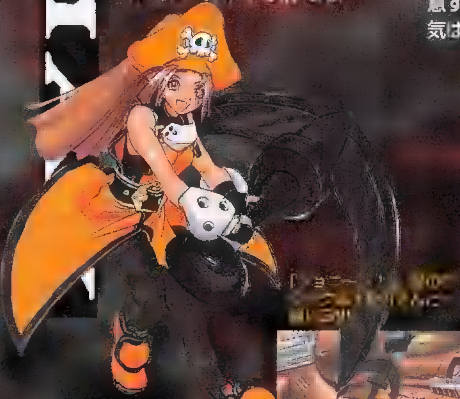


……な低い姿勢で鋭い

MAY

MAY メイ

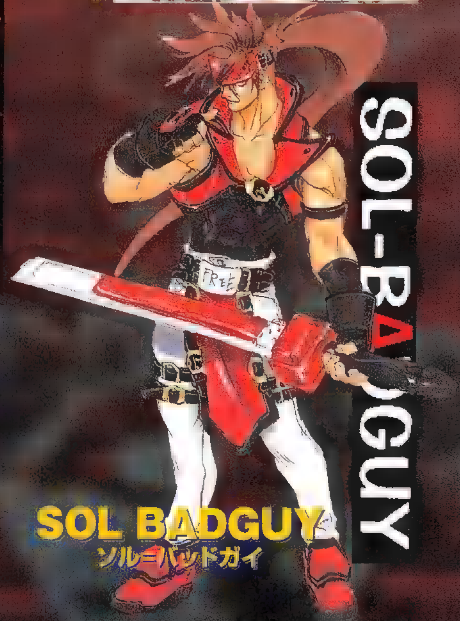
明朗快活でいたずら好き。イカリすら軽々とあつかう怪力の持ち主。育ての親である快賊のジョニーが大好きで、人生の全てを捧げる心構えだ。





SOL-BADGUY

SOL BADGUY ソル＝バッドガイ



無骨で無口、荒削りで一撃必殺の攻撃を繰り出すソルは、生物兵器（ギア）の実験体として利用された過去を持つ。圧倒的な戦闘能力を持つ彼の瞳に、人類はどう映っているのだろうか？

FAUST

FAUST ファウスト

身長と体重以外のすべてが謎に包まれた人物。紙袋の下の素顔は……。以前彼と姿かたちの似た凄腕の闇医者がいたという噂だが、果たしてその真実はいかに!?





JOHNNY

JOHNNY ジョニー

13歳の時に父をギアに殺され、ほかの孤児に情を与えられる人間になろうと「快賊」となる。おちゃらけた性格だが、居合い斬りの達人で、知識、経験ともに深い。実は切れ者である。







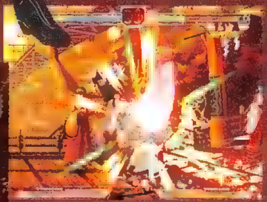
間合いに入った瞬間、目にも止まらぬ居合い……一閃が走る！

CHIPP ZANUFF

CHIPP ZANUFF チップ＝ザナフ

少年期にドラッグにはまり、マフィアに始末されそうになったところを、のちに師となる忍者に救われる。師の教えにより更生したが、その師を組織に殺害され、復讐を誓っている。







GUILTY GEAR X

AOUショーの前に予習だ!

ゲームシステム

徐々にゲーム内容が明らかになってきた『ギルティギアX』。ここでは、対戦を盛り上げるさまざまなシステムを一挙に紹介!

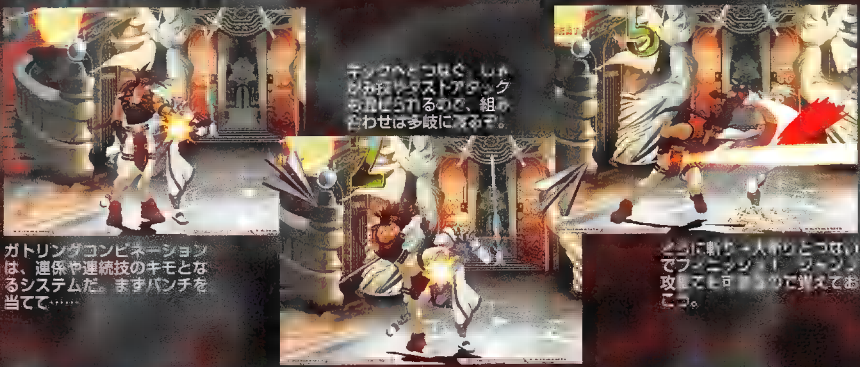
特殊操作一覧

※操作系統は8方向レバー+パンチ(P)、キック(K)、斬り(S)、大斬り(HS)の4ボタン。

ダッシュ	➡➡(空中可)
バックステップ	⬅⬅(空中可)
ハイジャンプ	⬇に入れた直後に↖or⬆or↗
ダストアタック	立ち状態でP・K同時押し
足払い	しゃがみ状態でP・K同時押し
ダウン復帰	ダウン中にボタンどれか2つ同時押し
フォルトレスディフェンス	ガード方向+S・HS同時押しっぱなし
デッドアングルアタック	ガード中に➡+ボタンどれか2つ同時押し
一撃必殺準備	全ボタン同時押し
挑発(敬意)	スタートボタン(レバー➡で敬意)

ガトリングコンビネーション

特定の攻撃ボタンをタイミングよく押していくと、通常技を連続で繰り出すことができる。可能な組み合わせはキャラによって若干異なるが、基本的にはP→K→S→HSの順だ。



ガトリングコンビネーションは、連係や連続技のキモとなるシステムだ。まずパンチを当てて……

キックへとつなぐ。しゃがみ技やダストアタックも選べるので、組み合わせは多岐に渡るぞ。

さらに斬り→大斬りとつないでフィニッシュ! [illegible]攻撃とも可能なので覚えておこう。

ダストアタック

しゃがみガード不能の浮かせ技。ヒット時にレバーを⬆に入れておくと、浮いた相手を追尾するようにジャンプすることができ、そこから空中コンボを決められる。



誰だ[illegible]年に変身したファウストが、バット[illegible]でソルを空中へと吹[illegible]!

ヒット後はレバー⬆入力のホーミングジャンプで相手を追いかけ、空中コンボをたたき込め!

デッドアングルアタック

相手の攻撃をガードした瞬間にコマンドを入力することで、ガード硬直をキャンセルして反撃技を繰り出す、いわゆるガードキャンセル技。テンションゲージを一定量消費する。



新キャラであるジャムの、炎をまとった[illegible]をチップはそれをガードでしのぎ……

デッドアングルアタックで反撃。[illegible]

フォルトレスディフェンス

テンションゲージを使用してバリアを発生させる。必殺技などによるケズリダメージを回避し、相手との間合いを離すことが可能だ。



[illegible]の必殺技をフォルトレスディフェンスで[illegible]ケズリを回避!!

覚醒必殺技

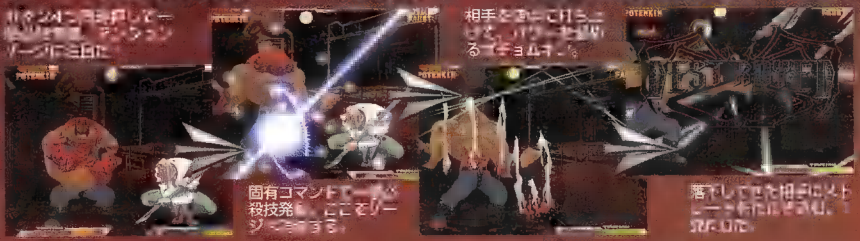
テンションゲージが一定量以上溜まっている状態で、キャラクター固有のコマンドを入力すると、覚醒必殺技と呼ばれる強力な必殺技を出すことができる。無敵系、連続打撃系、パワーアップ系など、その性質はさまざま。



メイの覚醒必殺技は、巨大クジラを呼び出して攻撃する[illegible]。このクジラの名前は[illegible]らしい。

一撃必殺技

一撃必殺準備(上記の特殊操作一覧を参照)を行なったあと、キャラクター固有のコマンドで発動することができる究極の必殺技。一撃必殺技を放つとテンションゲージが消滅してしまうが、(次のラウンドには復活)、決まればなんと、相手を1発でK.Oすることができるのだ。PS版『ギルティギア』のゲームシステム「殺界」の代わりに取り入れられた、一発逆転の可能性を秘めた新システムだ。



[illegible]一撃必殺準備。テンションゲージに注目[illegible]

固有コマンドで一撃必殺技発動。ここで[illegible]

相手を[illegible]

落下してきた相手に[illegible]

「テンションゲージ」とは?

画面下にあるゲージのこと。ダッシュや攻撃など、積極的に前に出る行動を取るとゲージを溜めることが可能。溜まったゲージは覚醒必殺技、フォルトレスディフェンス、デッドアングルアタックなどに使用できる。逆に、バックステップやバックジャンプなどの消極的な行動を続けるとゲージが減少してしまうようだ。

まだまだ広がるギルティの世界。次号も最新情報が満載だ! 乞うご期待!!

ゲー事典 今回は、AOUショーバージョンに登場予定の11キャラを紹介することができたのだが、このなかに前作『ギルティギア』に登場していたクリフとアクセルの姿はない……。いなくなってしまうのか、それとも開発が遅れているだけなのか? そして、まだ見ぬ新キャラの正体はいかに……。次号のアルカディアも見逃せないぞ。

アソシエイションX ゼクス

ギルティでどこまでもアツくなれる! ならばここに集え! 約束の場所の名は「アソシエイション・X」! ギルティフリークに贈る、濃縮バラエティコーナーだッ!

企画:アルカデ ギルティ組合

ガトリングインフォメーション

幕張メッセに奴らが来る!

特報! 間近に迫った「AOU2000アミューズメント・エキスポ」にて、ギルティギアXのお披露目が行なわれるぞ。出展される場所は「サミーブース」だ。

発売前にギルティギアXに触れる絶好のチャンスなので、興味のある方はぜひ会場へ足を運び、NAOMIパワーと、アークシステムワークス&サミーのセンスが融合した野心作を、その目で確かめてくれ!

誌面では伝えきれないほどのハイクオリティのビジュアルと、極限まで追求された爽快感を味わってもらうには、こりゃーもう実際に触ってもらうしかねえぇーというのが、アルカデ・ギルティ組合の正直な感想だ。いや、ホント凄いよ。マジで。

プレゼント&イベント告知

AOUショー2日目、2月26日(土)の一般入場日に用意してある特別プレゼントも、ファンには見逃せない要素だ!

君が今読んでいる『アルカディアVol.2』をサミーブースに持っていくと、何とッ! ギルティギアXのプロモーションビデオが当たる「大抽選会」に参加することができるのだ! やりーッ! ギルティギアXの美味しいトコ取りのプロモーションビデオ、君の強運でゲットするしかねえ!

さらに、サミーブースではギルティギアXを使ったイベントも開催予定だ!

ガトリングアーティスツ!

このコーナーでは、皆さまのイラスト、コスプレ写真を募集しているぞ! 採用者には「ギルティX・プロモビデオ」をもれなくプレゼント! 投稿よろしく!



(秋田県 穂田翼さん)
◇ライフスタイルは反対。ココロのアツさは、同ベクトル。



(香川県 こいけやまあさん)
◇今回で紹介したジョニー、ほどーでした? イメージ通りかな?



(大阪府 しいなさん)
◇全体バランスがいいかんじ。封炎剣もよくできてたり。

アークシステムワークス ファンクラブ会員募集中!

ギルティギアを制作している「アークシステムワークス」にファンクラブが存在しているのをご存知かな? 情報満載の会報誌の発行や会員限定企画など、ギルティファンなら見逃せない特典が目白押しだ!



極秘情報がズガスと詰まったファンクラブ会報誌が、年4回発行されるぞ!

入会方法を希望される方は、封筒にご自分の住所氏名を書いた宛名シールと80円切手を入れた……

〒222-0033
神奈川県横浜市港北区新横浜2-6-13
新横浜ステーションビル6F
アークシステムワークス内[HYPER]事務局
「ファンクラブ資料請求」係

までお送り下さい。
※詳細はアークシステムワークスのホームページ内でも告知してあります。http://www.arcsy.co.jp

アソシエイション・X発足記念 ガトリング超絶プレゼント

ギルティファンページの発足を記念して、今回は特別にプレゼントを用意したぞ! AOUショーでプレゼントされる予定の「ギルティギアX・プロモーションビデオ」を、抽選で40名様にプレゼントしちゃいます! 発売に先駆けて、ギルティの魅力に触れるにはコレ以上ないってぐらいのナイスアイテムだ!

さらに! 知る人ぞ知る、ギルティギアの生みの親(企画やキャラデザインなどを担当)であり、ソルのボイスも担当された、石渡 大輔氏のサイン入りPS版『ギルティギア復刻版』を4名様にプレゼント!

プレゼントをご希望の方は、官製ハガキに住所氏名・欲しい賞品名・ギルティギアXに対する期待なぞを書いて、『アルカディア編集部・ギルティX超絶プレゼント係』まで送ってくれ! 締め切りは3月3日消印まで有効。待ってるぜ!



超レア確定のサイン入りゲームソフトだ! ガンフレイムも2割増しで熱い!(うそ)

開発スタッフより

『ギルティギアX』は、プレイステーションの『ギルティギア』の続編にあたるわけですが、移植作品やリメイク作品と見られないため、徹底的に細部までこだわり続けている作品です。

既存の対戦格闘とは一線を画する形の、見た目でのインパクトの強さを狙った、「今までにないタッチの美しいグラフィック」「アニメなみになめらかに動くキャラクターパターン」「フルハイレゾリューションを採用した美麗な画像」、それに「レスポンス抜群の操作性」「スピーディなゲームテンポ」など、見所がありすぎるほどに情熱を詰め込んだ内容に仕上げています。

開発状況は現在70%前後。現在はバランス調整やキャラクター細部の修正などを中心に行っております。

また、今回はアーケードの新作ということで、『ギルティギア』に登場していたキャラクターには新技や新パターンなどを多数導入し、さらに『ギルティギア』のキャラクターに負けない魅力的で強い新キャラクターを制作中です。今回紹介させて頂いている、ついに登場したメイの憧れの人「ジョニー」や、ゲーム初登場のカンフー娘「ジャム」のほかにも、まだまだ隠れています。もしかしたら、あのキャラやあのキャラが登場するかも……。今後の最新情報にご期待下さい。

(開発スタッフ一同)



「ギルティギアX」の開発ルームを激写。ただいま鋭意制作中です。

AOU 2000 AMUSEMENT EXPO 最新情報！

メーカー別出展予定タイトル烈伝！

ここからは、各メーカー別に出展予定タイトルをカテゴライズしてみた。気になるあのメーカーの情報が見つかるハズだ！

TAITO



※画面写真・筐体は開発中のものです
©TAITO CORP. 1999

シリーズはさらなる時代へ

アーケードにコンシューマに大人気、あの元祖「職ゲー」としても名高い「電車でGO!」のアーケード最新作が久々に登場だ！

新作が登場するたび、よりリアルに、よりマニアックに進化してきたシステム。「3」では、ついに「時間」をも取り入れてしまった。その「時間」とは、ゲームを始めた現在時間が、ゲーム中の電車の発車時刻に反映されるようになった。つまり、昼間にプレイすれば昼の景色、夜にプレイすれば、夜の景色に画面が変化するのだ。

また、乗客の乗降もダイヤに影響するようにもなったぞ。駅にキチンと定刻どおりに停車させることができても、乗客が多ければ、それだけダイヤが遅れてしまう。よって、次の駅までの運行ペースを早くしなければならないワケだ。

さて、気になる新路線だが、総武線、中央線、鹿児島本線、篠栗線、山陽本線、と充実。

まだまだ元気な元祖「職ゲー」。なりきり運転手がまた増えそうだ。





乗客の乗り降りで、発車時刻が変化。駆け込み乗車が、運転手さんにとっていかに迷惑か、体験できるかも!?

TAITO



© TAITO CORP. 1999

ハンドルをまわせ!!

この「まわすんだ～!!」は筐体についた【でっかいハンドル】を操作して遊ぶ楽しいパーティー・ゲーム。単純で奥深いミニゲームが合計20種類もあるぞ。さらに多くのゲームモードが搭載されているので、一人で寡黙に記録を狙うもよし、友達やカップルで対戦して盛りあがるもよしと、多様な遊び方もできるのだ。

回すだけのゲームといっても、細かく回してうまく止めたり、途中で回転方向が変わるなど、ミニゲームによって重さや回転方向もさまざま。パワーだけじゃなくテクニックも要求されるぞ。



なつかしの「キャメルトライ」のミニゲーム。他にアルカノイドなんてのもあるよ！

多彩なゲームモード

1人用モード	●チャレンジモード 「激速王」「極輪王」「烈廻王」「修羅王」「爆転王」の5コースから1つを選ぶ。各コースとも成績に関わらず必ず4ゲーム遊べる ●おこのみモード 20種類のミニゲームの中から自分の好きなものを選んでプレイ。各ラウンドの条件をクリアすると次のラウンドに進める
2人用モード	●タイマンバトルモード ハンデなしの純粋な対戦モード。ハンドルは2人とも「おもい」に設定 ●ともだち対決モード 3戦目以降から、負けているプレイヤーにハンデがついて勝ちやすくなる。ハンドルは両方「かるい」に設定 ●カップルで勝負モード 2P側のプレイヤーにハンデがついて勝ちやすくなっている。ハンドルは1P側が「おもい」、2P側が「かるい」に設定



「みんなでできる」4人対戦だ!!

「何でもできる」対戦アクションゲーム『パワーストーン』が、「みんなでできる」4人対戦になって帰ってきた。ゲームをあまりやらない人も、「誰でもできる」簡単操作で楽しく遊べる。ワイワイ楽しむ多人数対戦は、盛り上がること間違いなしだ。ステージ上にある柱や数々の武器などを片っ端から活用し、多彩な闘いを演出しよう！

もちろん、新しい要素も盛りだくさん。個性的な4人の新キャラクターが追加されたことに加え、各種の対戦ステージも大きくパワーアップしているのだ。対戦中に利用できるアイテムや仕掛けが大幅に増えたほか、ステージによっては空中を落下しながら、はたまた水上を泳ぎながら、巨大な岩に追いかけられながら……といった特殊な場面での闘いもある。前作を遥かに越えたスリリングな対戦が、キミを待っている！

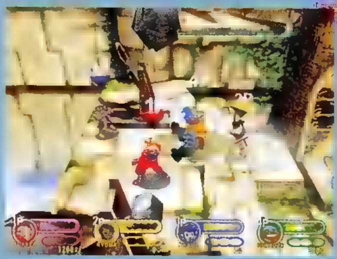
なお、この『パワーストーン2』も『マーヴルVS.カプコン2』同様ドリームキャスト版が同時期に発売される予定だ。当然、ビジュアルメモリを使ったアーケード版とのリンクも用意されているぞ。





沈没する飛行船から脱出！ でも、このあとどうなるの？





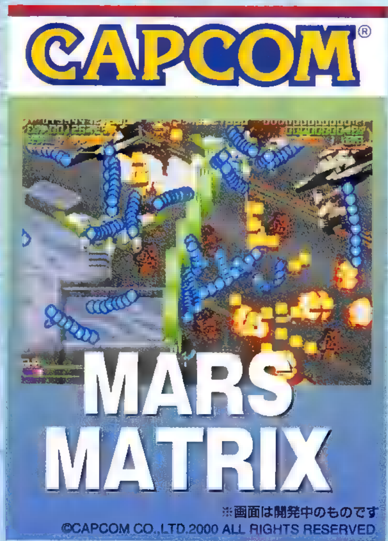
空中を落下しながらのバトル、そして着地。ここはどこ？……なんて言っているヒマもなく、バトル再開!!



強制スクロールで上に移動！ 足場を上りながらの闘いもある。



潜水艦の上、そして水上でのバトル。こんな大砲も使えちゃう。



兆の次は億で勝負！

去年発売され、大好評を博した兆インフレゲーム『ギガウイング』。そのギガウイングを開発したタクミとカプコンが、再び強力タッグを組んでシューティング業界になぐり込み！ その名も『MARS MATRIX』。

リフレクトはどう？ とか、点数は？ とか、勲章倍率システムは？ こんな感じで気になる点は多数あるが、続編ではないようなので、画面写真を見て妄想世界を構築してくれ！ と進言したい。

写真を見てみると、点数のケタが億点止まりで画面上部にEXPとLEVEL表示がある。勲章の倍率やショットパワーに影響しそうな気配だ。

また、画面下部には「GHB」なるゲージ。なにかしらの略語と思われるが……。そしてボンバー表記は？

これらはすべてはAOUショーで明らかになる！ 会場に着いたら、カプコンブースへ全力でダッシュせよ!!



宇宙空間での戦闘！ もしかしてボスは下に見える巨大戦艦軍団!?



ゲージがたんまり、弾もたんまり……と思いきや、もしかして紫色の弾って反射弾なのか？

namco
サイバーリードII
スーパーワールドスタジアム2000
新日本プロレスリング闘魂烈伝4(仮)



家庭用とデータ互換

今回のナムコの出展作品の中でもっとも注目してもらいたいのは「筐体」。「僕には関係ないね、お店の人が見ればいいんじゃないの?」と思っている人はこれを見てくれ!

というのも、この新筐体「サイバーリードII」は、従来の筐体に家庭用ゲーム機の記憶媒体であるメモリーカードやビジュアルメモリーに対応したスロットが付いているのだ! つまり、キャラなどを家庭用で育てて、ゲームセンターにDATAを持ち込んで遊べる画期的なシロモノ。

ゲームセンターの次世代を担う「データ互換機能」は誰も見逃せないだろう! もちろんプレイヤーである君も。

さらに、サイバーリードIIには記憶媒体スロットの他に、プレイステーション用コントローラーのスロットも装備しており、よりインターフェイスの幅が広がっているのだ。

これが普及すると、家庭用とゲームセンターでそれぞれ違った楽しみ方ができるようになり、日本人がメモリーカードやコントローラーを常に持ち歩く日もそう遠くはない。



連動ゲームも続々発売!

筐体があってもゲームがないと意味がないが、もちろんゲームも続々発売!

まずは『スーパーワールドスタジアム2000』。お馴染みワースタシリーズの最新版。今春発売予定の家庭用版と連動し、作成した選手や全135試合で優勝を争うペナントレースが楽しめるぞ!

また、選手のポジショニングも自由度が増していて、たとえば野手を投手として起用するといった遊び方もできる。自由自在に選手を操り、監督として、選手として君のオリジナルチームを優勝に導いてみないか!?



江藤が巨人に!! これが最新ワースタ2000の証だ。



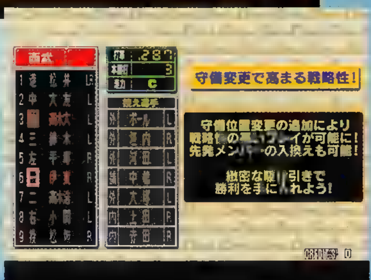
ん? 1球勝負モード!? これってどういうモードなんだ?



セ・パを代表する夢の対決も、ワースタ2000ならすぐに実現だ。

次は『新日本プロレスリング闘魂烈伝4』(仮称)。ゲームセンターでも大好評だった『新日本プロレスリング闘魂烈伝3 ARCADE EDITION』の続編で、先にドリームキャストで発売されているものを業務用に移植したのが本作。

このゲームは使用可能レスラー数が30人以上と前作の倍を誇り、タッグマッチや4人同時プレイまで完備した、プロレスゲームの究極形態と言うべきシロモノ。そして、サイバーリードIIを使えばドリームキャストとデータ互換が可能なので、愛用のレスラーと常に戦いに望めるのだ!



守備変更をうまく使いこなし、戦略で差をつけるのが監督の役目。

※球団名ならびに選手名は(社)日本野球機構の同意を得ています。

namco
トラック狂走曲

派手な装飾を見てくれ!

業務用でついにアートトラックをモチーフにしたゲームがナムコから発売される。その名も『トラック狂走曲』(仮)。

筐体のデザイン、ゲームシステム、派手な演出など、すべてにおいてアートトラックの世界観を表現しているうえ、BGMは演歌歌手「冠二郎」を起用!! より一層の盛り上がりを見せるのは間違いない。

筐体はDXタイプとSDタイプが用意され、DXタイプは50インチプロジェクターの可動筐体! 路面の微妙な凹凸もばっちり体感できるぞ。



見よ! この俺様のトラックを!! 御天道様が目にしみるぜ。

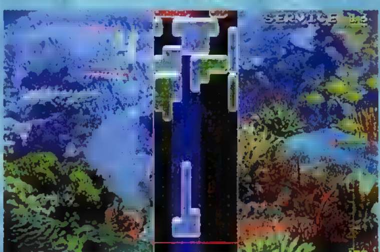
namco
AQUA RUSH

神秘世界で巨大連鎖を組もう

水中の神秘世界を背景に、新感覚のパズルアクションゲーム『アクアラッシュ』が登場するぞ。

新感覚たる所以は、出てくるブロックを自分で変化させ、列を揃えてブロックを消すところにある。自動的に連鎖が起きる新システム搭載なので、誰でも10連鎖を超える巨大連鎖の爽快感を味わえる!

しかもナムコのホームページにてパスワード入力によるオフィシャルタイムランキングを掲載!! 携帯『iモード』でもエントリー可能なのだ。



深海の幻想世界で新感覚パズルアクションを堪能せよ!



SNIPE IT QUICKLY

独特な世界観とソリッドな雰囲気を漂わせ、劇画界を縦横無尽に疾走するあのスーパーコミック「ゴルゴ13」がこのたびスナイプシューティングゲームとなってゲームセンターを席巻する！

プレイヤーは超一流のスナイパーである「ゴルゴ13」となって、次々に持ちかけられる狙撃依頼をこなすのだ。

原作の絵をそのまま活かしたデジタルコミックで表現される依頼場面のストーリー。物語はコミックに沿った展開になっているので、ゴルゴ13の世界にどっぷりとひたれること間違いなしだ。さらに、圧倒的な3DCGで描き出される狙撃シーンは「ゴルゴ13」の世界観を完全に再現！　これだけ揃えばデューク東郷になりきってあの奇跡的な狙撃シーンを再現することはたやすいはず。

また、スコープを覗くと近接センサーが狙撃体勢を感知し、素早くズームアップ画面に切り替わるぞ。針の穴をも通すような君のウルトラスナイピングテクニックをギャラリーにもアピールせよ!!





ただ狙撃するだけでは一流ではない。狙撃の芸術はその精度がすべてを物語るものだ。

SNIPE IT QUICKLY



コミックに沿ったストーリー展開



狙撃シーンでは、スコープを覗いて画面をズームアップさせるこだわりっぷり。



強豪相手チームを、君の黄金の足で蹴散らせ!!





4人対戦で熱く燃えろ！燃えすぎてマーカーの色を違えるなよ……。



生のサッカーを楽しもう

サッカーゲームは数あれど、直にボールを蹴るサッカーゲームはきわめて希だ。その最先端を行くのがこの『ワールドキックス』である。

足元にあるボール型のキック入力部分を実際に蹴って、パスやシュートを繰り出すこのゲーム。キックの具合で微妙なコントロールができ、実際にサッカーをする気分だ。

また、ただボールを蹴るだけのゲームだと思ったら大間違い。手元にあるアナログレバーで、選手の移動やパスの方向が指定できるので、気軽にかつ繊細にサッカーを楽しめる。さらに1台で4人まで参加が可能で、最大で4人対4人の通信対戦ができるのだ。最高のシュートで相手チームを唸らせよう！

ちなみに、DXタイプとSDタイプがあり、DXタイプは50インチプロジェクターという豪華なつくりとなっている。そしてメディア対抗戦も開催されるほどのゲームのでき映え！　これはもうやるしかない!!





18ホイーラー

18輪トレーラーで大陸横断！

北アメリカ大陸の荒野を猛スピードで疾走する巨大トレーラー。映画やテレビなどで、一度はそんなシーンを見たことがあるはず。この『18ホイーラー』は、18輪トレーラーと呼ばれるモンスタートラックを題材にした、体感ドライブゲームなのだ。

性能に違いのある4台のトラックヘッドから1台を選び、荷物を受け取ってニューヨークを出発！　ライバルトラックを振り切って、制限時間内に荷物を届けるのが一番の目的になるぞ。計4ステージを爆走し、目指すゴールは西海岸サンフランシスコ。大陸横断の長い旅が始まるのだ！

このゲームのウリは、なんといっても巨大トレーラーの操縦感覚にある。直径約50cmの巨大ハンドルに加えて、シートの下にはスーパーウーハー、ベースシェイカーを搭載。18輪トレーラーの持つ14000ccのエンジンを体感させてくれるぞ。この感覚をショー会場で味わいたい人は、セガブースへ直行せよ！


重い積荷ほど、報酬も大きいぞ。アレ？　この積荷ってもしや……。


4台のトラックヘッドから1つを選び、積荷をくっつけて出発！

ボーナスゲームも楽しみ!?

メインのゲーム内容はもちろん、ステージをクリアしたときに遊べるボーナスゲームにも注目。ここでは、制限時間内に指定場所にトレーラーを運ぶ「車庫入れ」をすることになるぞ。駐車場への狭い道に、18輪トレーラーならではのバカでかい内輪差。苦労させられること間違いなし!?


こんなにデカい車、運転したことある人なんていないよね。



クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～（仮）

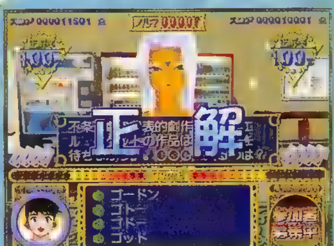
ファン必見のクイズゲーム

月刊アフタヌーンで連載中の大人気コミック「ああっ女神さまっ」がクイズゲームになってアーケードに登場！　とくに注目しておきたいのは、原作者藤島康介氏が「ファンも納得ですよ」と太鼓判を押すグラフィック。3Dポリゴンで描かれた女神さまたちは、原作のイメージそのままにバッチリ再現されているぞ。ゲーム中には原作中の女神さまたちだけでなく、藤島氏がこのゲームのために描き下ろしたオリジナルキャラクターも登場するとか。ファンなら見逃すわけにはいかないね。

プレイヤーは主人公螢一になり代わり、結界に飲み込まれてしまった女神さまたちを救出に向かう。道中には女神さまとのイベントが用意され、そこで上げた信頼度がエンディングに大きく影響してくるのだ。クエスト要素も盛りだくさんで、何度でもプレイできる作りになっているぞ。



イベントをこなし、女神さまたちの信頼度をアップさせよう。



表情や動きにも着目したい。所詮ポリゴンと侮るなかれ!!


原作者と開発者の連携と努力に、NAOMIのスペックが完全融合！　美麗な3Dグラフィックを完成させた。表情や動きなど、細部までがしっかりと作り込まれ、原作のイメージを崩すことのない完璧な仕上がりを見せているのだ。



SEGA



バスケットゲームの最高峰！

ただ今アーケードで大好評稼動中の『バーチャストライカー』シリーズを手がけたスタッフが、今度はバスケットゲームに挑戦！ その名も『バーチャNBA』。簡単操作でスピーディなゲーム展開が楽しめる、本格派バスケットゲームの登場だ。レバー1本とボタン2つという単純な操作系は、『バーチャストライカー』シリーズと同じ。これだけでも、バスケットボールならではの動きや戦術を十分すぎるほど堪能できる作りになっているのだ。

もちろん、選手やチーム名は実際のNBAのものを採用。NBAの協力を得て、最新1999年～2000年シーズン（10月25日現在）のNBA全29チームを完全再現しているのだ。また、選手の動きも超リアル。今までにない滑らかなボールさばきが、選手間の連携が、ゲームを盛り上げるぞ。





対戦で熱くなれ！

乱入対戦方式で行なわれる対戦は、コンティニューで第4クオーターまで、つまり1試合たっぷりと楽しめる。『バーチャストライカー』シリーズでも盛り上がった対戦だけに、期待していいかも。

ちなみに、1人用はNBAのプレイオフをイメージしたトーナメント方式だ。全29チームの中からお気に入りの1チームを選び、NBAファイナルへと導け！ 見事優勝すれば、気分はもう名コーチ？



強烈なダンクシュートが炸裂！ リアルな動きに注目。



リプレイもスポーツゲームの醍醐味だ。スーパープレイ続出！

そのほかのタイトル

スターウォーズ・レーサー アーケード
NASCAR
タッチデウノー2
ゲットバス2（仮）

画面写真は残念ながら掲載することはできなかったが、これらの他にもセガブースには多数の新作タイトルが出展される予定だ。注目作品が目白押しなので、しっかりチェックしておこう。

まずは『スターウォーズ・レーサー アーケード』。ご存じ『スターウォーズ・エピソードI』に登場するポッドレースを再現したゲームだ。独特の操作感覚や時速900kmを超えるスピード感に加え、大音響と美麗なグラフィックにも期待したい。

レースゲームといえば、第5ソフト研究開発部が贈る『NASCAR（仮）』も見逃せないぞ。こちらは、アメリカのキング オブ レーシングと言われる「NASCAR」が題材。楕円型のオーバルコースで、30台以上の車がバンパーtoバンパーの死闘を繰り広げるぞ！

そのほか、2人プレイが可能になった右脳測定ゲーム、『タッチデウノー2』、釣りファン必見の『ゲットバス2（仮）』などなど、今年のセガブースは粒ぞろい。ショー会場についたら、真っ先にここへ足を運べ！

JALECO



ドリーム
オーディション

新作続々リリース！

ジャレコブースは、昨年AMショーで発表された歌ゲーが、遂に『ドリームオーディション』となって登場する。

このゲーム、簡単に言えばカラオケ。つまり、歌でプレイする音ゲーというわけ。どんな曲が収録されているのかなど、詳しい情報は不明だが、期待度の高いタイトルであることは間違いないぞ。

また、キッズメダル機やなんでもシール委員会新フレームなども出展されるぞ。



業界初、ヴォーカル用の音ゲー登場!? 気になる人は、当日ショー会場に足を運んで確かめよう。

TECMO



フォトプレイ

タッチパネルでいろんなゲームを遊んじゃおう

タッチパネルのみで操作する『フォトプレイ』は、ヨーロッパでスタートしたネットワーク型のミニゲーム集。ヨーロッパ全土で8万台の売上実績を持つこのゲームが、テクモが代理店となって国内でも発売される。ゲームセンターだけでなく、レストランやカラオケ店などにも設置され、ネットワークのナビゲーターとして活躍してくれる予定だ。

搭載されているゲームは、現在すでに20種類以上。その後も続々とニューゲームが登場し、インターネットを通じて自動的にダウンロードされるという仕組みだ。

1日1回行なわれるホストとの通信では、スコアデータもやりとりされ、ワールドワイドでのランキングが表示される。一定期間内に指定のゲームで争われるスコアランキングは「フォトプレイ・マスターズ」と呼ばれ、優勝者には豪華賞品も贈られる。見かけたら一度やってみては？

設置場所に応じて、さまざまなタイプが用意されている。意外な場所で出会うかも？







多種のミニゲームから1つを選んでプレイ。誰でも手軽にプレイできる感覚もウリの1つだ。

そのほかのタイトル



ザ・ブロックくずし
テクモワールドカップミレニアム
©2000 TAMSOFT ©2000 D3 PUBLISHER

その他のテクモのタイトルでは、『ザ・ブロックくずし』に注目。本来の面白さにユニークなアイデアが加わった、新感覚のブロック崩しだ。ボールに回転を与え、ブロックを貫通させる「スカッシュ技」や、軌道を変化させる「壁ゆらし」などをボタンで使い分けることができる。

また、『テクモワールドカップ2000』も見逃せない。世界32チーム予定の本格派のサッカーゲームで、実況などの熱くなれる要素が満載だ！



操作はレバーだが、「パドル加速」ボタンがその弱点を補っている。

テッドオアアライブ2ミレニアム オフィシャル全国大会開催決定!!

2月26日（土）のAOU2000アミューズメントエキスポを皮切りに、ついにDOA2のゲーム大会がスタート!!

AOU大会

日　　時：2月26日（土）
会　　場：幕張メッセ　AOU2000会場内　テクモブースにて
応募資格：当日実費で会場まで来れる方
応募方法：ハガキによる応募（応募者多数の場合は抽選とさせていただきます）
　ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・大会参加時の使用キャラクター・大会登録ネーム・この大会をどこで知ったかを明記し、
　〒102-8230
　東京都千代田区九段北4-1-34　テクモ株式会社　販売部
　「デッドオアアライブ2ミレニアム　ゲーム大会」係
までお送りください。
応募締め切り：2月14日（月）必着
※大会詳細等の発送をもってエントリーの決定とさせていただきます。
※応募ハガキは1人1枚とします。
※優勝者には全国大会決勝への出場権が与えられます。

□地区大会／3月末ごろ～　□決勝大会／4月末ごろ～

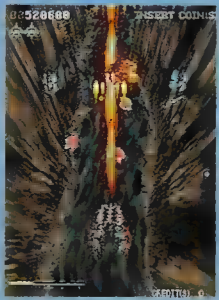




以前のショーに参考出展されていた縦スクロールシューティング『バリアントシュヴァンツァー』が、完成版となってAOUショーに登場。

このゲームの最大の特徴といえば、Bボタンで発射される『バリアントショット』だろう。ヒットした敵機を取り込んで融合し、その攻撃能力をコピーすることができるのだ。融合中は、高威力の「スペシャルアタック」を使用することもできるぞ。

また、Aleck64システムによる美麗なグラフィックや、アナログ3Dジョイスティックに対応している点も見逃せないポイントだ。

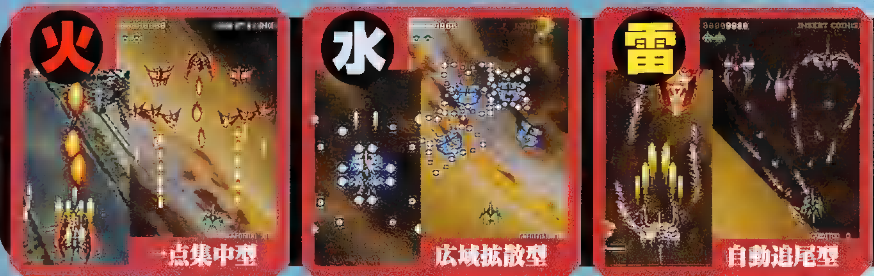


全5ステージで構成され、ステージの後には巨大生物ボスが待ち受ける。

「バリアントショット」で融合せよ！

融合中は、融合した敵のショットを発射することが可能で、敵の攻撃を1度だけ無効にするバリア効果もある。また、この間に赤色の「エネルギーアイテム」を回収すると画面下のエネルギーゲージが溜まっていき、MAX状態でBボタンを押せばスペシャルアタックを発射可能。ただし、1回使うと融合が解除されてしまうので注意しよう。





敵属性による攻撃の変化

敵には「火」・「水」・「雷」といった3種類の属性があり、各属性によって融合中のショット形態が変化する。これはスペシャルアタックも同様で、火属性＝「メテオフレイム」、水属性＝「アクアストーム」雷属性＝「ホーミングサンダー」に変わる。また、同じ属性でもショットの軌道や破壊力は微妙に違う。

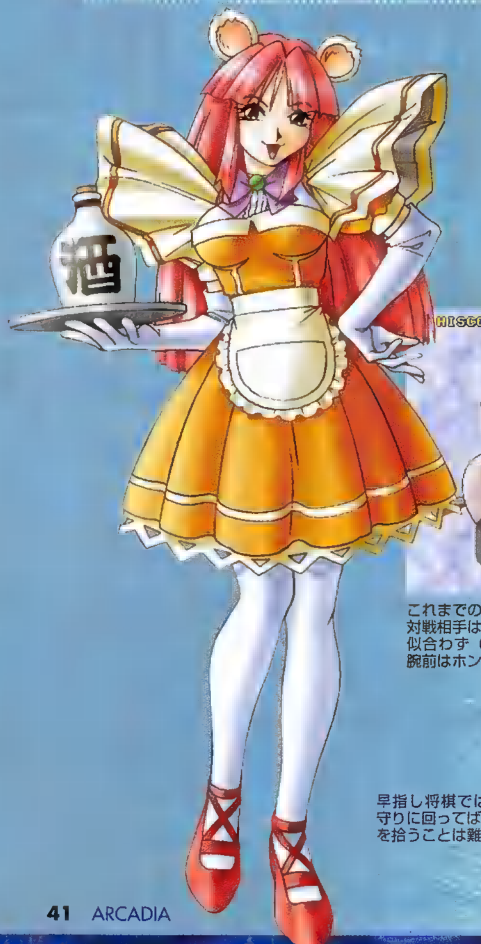


テンポ良く指せ！

早指し将棋の定番、『五月陣戦』シリーズの最新作である『五月陣戦3』が、いよいよ登場する。舞台となるのは「アカデミー（学園）」と「メトロポリス（21世紀）」。そこで総勢6名の女の子と対局することになる。

対局は持ち時間制。時間内に相手の玉を詰むことができれば勝ちだ。たとえプレイヤーが詰んで（投了して）しまっても、すぐにはゲームオーバーにならず、持ち時間からペナルティータイムが引かれるだけ。持ち時間が残っている間はゲームを続行できるぞ。

緊張感あふれる早指し将棋を、一足先にショーで体験してみては？





これまでのシリーズ同様、対戦相手は女の子。顔に似合わず（？）、将棋の腕前はホンモノだ。



早指し将棋では攻めあるのみ。守りに回ってばかりでは、勝ちを拾うことは難しいぞ。



初心者にも安心のイージーモードが用意されている。このモードでの対戦相手は「飛車角落ち」で指す。

Fuuki



2000©FUUKI Co., LTD

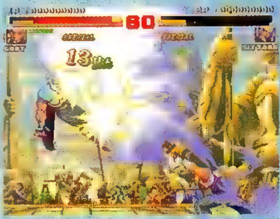
1年の時を経てアシュラ再び降臨!!

2000年を迎えた今年、ヤツは帰ってきた。その名は『アシュラバスター』。レバー＋3ボタンによる簡単操作がウリだった前作『アシュラブレード』の長所を受け継ぎ、今年も対戦格闘界に旋風を巻き起こす予定だ。

中でも注目なのが、一新されたキャラクターたち。5人の新キャラに加え、旧キャラたちも著しい進化を遂げているのだ。もちろん、システム面も充実一途。特殊攻撃「フォースアタック」を当ててからの空中コンボは、他に類を見ない爽快感があるぞ。無限の可能性を秘めた連続技を、心ゆくまで研究しつくせ！




新キャラ5人、旧キャラ6人。奇跡のバランスがここに実現!!


ゲージが溜まったら、ド派手なマジックブレイクで大逆転！

1人用も前代未聞!!

対戦格闘ゲームというと、どうしても1人プレイがないがしろにされがちな印象がある。しかし、ここでも『アシュラバスター』はやってくれました！ ただCPUと対戦するだけでなく、1人プレイの楽しさを徹底的に追及。各キャラごとに練り込まれたストーリーが用意されていることはもちろん、ボーナステージやボス戦の存在がそれをさらに盛り上げる。これはすでに一級品のアクションゲーム？ という雰囲気だ。まだ見ぬ超ド級ボスに出会うため、ショー会場で『アシュラバスター』の1P台を探す旅に出よう！

より詳細な情報が知りたければ、今すぐフウキのHPへ。http://www.mediawars.ne.jp/~fuukico/


これはボーナスゲーム？ すでに対戦格闘の枠を越えている。


そして、恐怖のボス戦。1人プレイ専用の敵が登場するぞ。

出展社リスト

●一般ゾーン
- アイ・ディー・アイ企画
- アトラス
- エイブルコーポレーション
- オー・エム・アイ
- オムロン
- カトウ製作所
- カプコン
- コナミ
- こまや
- 彩京
- サミー
- シーディック
- シグマ
- ジャレコ
- セガ・エンタープライゼス
- タイトー
- テクモ
- 東プロ
- ナムコ
- 日本ユニカ
- 丹羽
- ハーテック
- 富士電子工業
- 松井ヒューコム
- バンプレスト
- ママトップ
- 漫充堂

●ファミリーゾーン
- オリエンタル産業
- シーキュー・アメニック
- タイガー娯楽
- トーゴ
- 日邦産業
- ホープ
- 友栄

●景品ゾーン
- アミューズ
- アメディオ
- エイコー
- エスケイジャパン
- システムサービス
- 大長商事
- 中部商事
- 東上物産
- トーシン産業
- トップ産業
- ピーナッツクラブ
- ツクヤ
- ブルーム

●部品ゾーン
- 旭精工
- 三和電子
- 芝商事
- ファースト・ロック
- マリンゲーム

●出版ゾーン
- アミューズメント産業出版
- アミューズメント通信社
- エイクリエイト
- 綜合ユニコム

AOU 2000 AMUSEMENT EXPO

開催日：2000年2月25日（土）～26日（日）
※25日は招待のみ

開催時間：10:00～17:00

開催場所：幕張メッセ　日本コンベンションセンター
国際展示場1～3ホール

チケット：一般1,500円　小・中・高校生1,000円
※一般公開日は26日のみ

主催者：（社）日本アミューズメント施設営業者協会連合会

会場住所：株式会社　日本コンベンションセンター
〒261-0023　千葉県千葉市美浜区中瀬2-1
TEL：043-296-0001（代表）

会場までのアクセス方法

【電車】
JR京葉線：海浜幕張駅から徒歩5分（東京駅から約30分、蘇我駅から約15分）。
JR総武線：幕張本郷駅からマリンスタジアム行き、または海浜幕張駅行きバスで15分（秋葉原駅から約40分）。
京成線：京成幕張本郷駅からマリンスタジアム行き、または海浜幕張駅行きバスで15分（京成上野駅から約45分）。

【車】
成田空港方面からのアクセス
：新東京国際空港（成田）方面から約30分。湾岸千葉I.C（東関東自動車道）または海浜I.C.（京葉道路）から約5分。

CAPCOM発ネットワーク3D対戦シューティング

SPAWN®

In The Demon's Hand

『SPAWN』の世界

『SPAWN』はアメリカンコミックの人気アーチスト、
トッド・マクファーレンが生み出した、ダークヒーローコミック。
独特のスタイルが人気を呼び、全米No.1の人気を得るまでに
ヒートアップした。全世界で実に1億5千万部も売れている、
まさに桁外れのモンスター級コミックスだ!
その余波は日本にも上陸、国内にも熱烈なファンを生み出し、
今なお侵攻中である。まだ未読のプレイヤーは、ぜひ読んでみよう。

STORY OF SPAWN

スポーン……正確にはヘル・スポーン。
彼らは魔界第8階層の主マレボルギアによって創られた、
来るべきハルマゲドン、天界侵攻用の尖兵。
地獄に落ちた優秀な戦士や殺人者だけがその称号を得ることができる、
エリート兵である。
さらにスポーン軍団の将軍ともなれば、
数百年に一人という希有な存在だ。
そして数百年の空白の後、稀にみる優秀な魂が魔界へ送り込まれてきた。
男の名は、アル・シモンズ。
米政府の秘密諜報機関の特殊工作員であった彼は、
何者かの陰謀によって、命を落とすことになる。
シモンズの肉体は死んだが、魂は強く念じた。
妻である「ワンダに再会したい」と。
マレボルギアはシモンズの魂と引き換えに、その願いを聞き入れた。
そして、地上に送り返した。
ただし、スポーンとして……。
シモンズとしての記憶を奪われ、
自分が何者かもわからなくなったスポーンだが、
記憶の糸をたぐり寄せ、懐かしの我が家を目指す。
しかし、待っていたのはあまりにも過酷な現実だった。
彼の死から5年も経っており、
妻は彼の親友であったテリー・フィッツジェラルドと再婚していたのだ。
自分の居場所はここにはない。
そう観念したシモンズは大都会の吹き溜まり、ラットシティーに流れ着く。
しかし、ここにいても平穏な日々がやってくることはなかった……。
魔界の監視者クラウンが襲いかかり、マフィア、警察、CIAもスポーンを追う。
そして天界の天使たちが、アンチスポーンを次々と送り込んでくる。
スポーンの傷が癒える日はやってこない。
自分を陥れたのは何者なのか……
自分の役割はなんなのか……
全てを解き明かすために戦い続けなければならないのだ。





『スポーン日本語版』より転載。トッド・マクファーレン氏オリジナルの絵柄を見よ!



ダークヒーローが背負った皮肉な運命が導く先は? とことんシビれさせてくれるストーリーが展開される。

『スポーン日本語版』メディアワークス刊

本タイトルの原作となるコミックス「スポーン日本語版」は現在23巻まで発売されており、3月27日に24巻が、5月27日に25巻が発売予定となっている。ゲームをより深く味わうためには、やはりコミックスは読んでおきたい。

原作のシャープな絵柄と、ダイナミックなストーリーに触れれば、その底なしの魅力に取り憑かれることだろう。ダークな世界観でありながら、それを繊細に美しく描写するトッド・マクファーレン氏の筆致は、アメコミ嫌いにこそ味わってほしい。

また『SPAWN』にはいくつかのサイドストーリーが存在し、本編とのクロスオーバーも行なっている(あのバットマンとも競演しているのだ)。『SPAWN』の世界を知りたいのならば、サイドストーリーまで追いかけたいところ。

なお、サイドストーリーにも日本語版が存在する。「カース オブ スポーン日本語版」「スポーン/バットマン日本語版」「バイオレーター日本語版」「アンジェラ日本語版」「ブラッドフュード日本語版」がメディアワークスから発売中で、このサイドストーリーを追うと、ジェシカとスポーンの微妙な関係などもわかってくる。

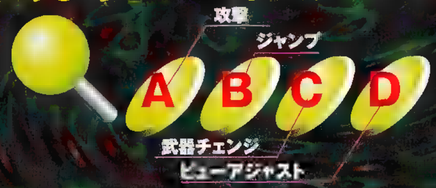
ゲー事典 そしてもう一つ見逃せないのが映画版『SPAWN』だ。97年の夏に公開され、度肝を抜いた驚異の映像が記憶に新しいが、その続編となる映画版「SPAWN2」が公開予定となっている。年内という話もあるが、さてどうなるやら。どんな仕上がりになるか、今から楽しみだ。



『スポーン』との邂逅 そのとまどいを氷解する プレイヤー予備軍への助言

ビューアジャストボタンからはじめよう！……その3つの効能

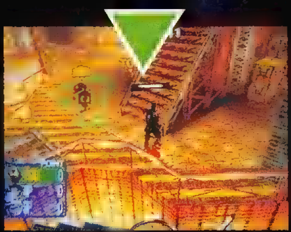
操作系のキモであるビューアジャストボタンについて説明しておこう。4つのボタンの中で最も使い方が難しいのが、Dのビューアジャストボタンだ。このボタンの用途は主に3つ。説明しよう。



視点の向き直り（Dチョイ押し）

レバー操作のみで四方を向いても、キャラクターだけがくるくる回るのみで、進む方向によっては死角へ向かっていくことにもなってしまう。例えばレバーを下に倒すと、プレイヤーとキャラクターとがお見合いすることになって、手前の死角へと進んでいくことになる。ここでDボタンをチョイ押しすると、視点がキャラクターの向いている方向に一気に向き直る。前述の状態からDを押すと、視点は180度変わることになるわけだ。キャラクターの進む方向に視点を向けるため、レバーで方向転換するたびにこまめにDボタンのチョイ押しで向き直りをするといい。これがDボタンの基本用途である。


死角に向かって進んでいきたくなったら、


ビューアジャストボタンをチョイ押しして「視点の方向転換」をしよう

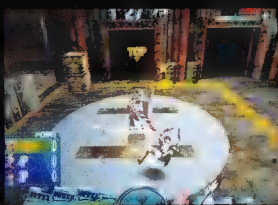
視点の一人称化（D押したまま）

Dボタンを押したままにすると、視点がそれまでの三人称視点から一人称視点へと変わる。この状態では、レバー操作の役割が視点の回転＆方向調整へと変わる。つまり、この状態中は移動できないわけだ。また、一人称視点になると、相手を狙う照準のオートロックオン能力がなくなり、手動で狙いをつけなくてはならなくなる。そのかわり、上下方向の自由度が高まり、三人称視点の状態では狙うことのできない位置の敵にも攻撃できるようになる。だが、一人称視点中は動きを止めざるを得ず、死角が大きくなるので、いい的となってしまう側面があることを忘れずに。このトレードオフの関係が重要だ。


遠くを確認したいとき、狙い撃ちをしたいときに使おう。

横転回避（Dを押しながら➡➡）

Dを押したままの一人称視点状態で、レバーの左右どちらかを2回連続で入力するか、➡➡＋Dで完全無敵の横転回避となる。主に、接近戦の連続技回避に使う。強力な接近戦連続技の一部も、この横転回避で逃れることが可能だ。攻撃をくらったら、横転回避を入力しておこう。


接近戦で重要な横転回避。ぜひとも覚えてほしい。

ビジュアルメモリを使った『スポーン』の気になるフィーチャー ➡P46へGO!

対戦やろうぜ！ 対戦の心がまえを語ってみよう

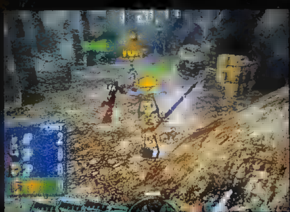
カプコン初の通信型対戦アクションシューティングゲーム『SPAWN』。このゲームの醍醐味といえば、やはり4人の通信対戦。1人でボスアタックもいいけれど、編集部としてはぜひとも4人対戦を推奨したい。楽しむならばね。ということで、ここでは4人対戦の楽しみ方や、対戦のコツを紹介してみよう。

常にトップをねらえ！

楽しい4人対戦。みんなでワイワイやるのはいいが、生き残れるのは常に1人。ゲームは勝ち負けだけじゃないが、やるからには1位を目指さなきゃおもしろくない。

トップを目指すにはどうすればいいのか？　右の表を見てもらえば一目瞭然。手っ取り早く得点を稼ぐには、トップを倒せばいいのである。その時点での最高得点プレイヤーを倒せば4点も入るので、一発逆転も不可能ではない。

しかし、トップに立ち向かうには、それなりのウデが必要だ。トップを倒すために、下位キャラ同士は共同戦線をはるという原則を作ってはどうかな？　もちろん、トップを追い込んだら誰が倒すかは自由。時には、「みんなまとめて倒してやる」ぐらいの腹黒さも必要だろう。要は、トップを野放しにして、下位キャラで小競り合いしてもトップは目指せないよ、ってことがいいたいわけだ。これでトップが入れ代わったら、当然狙われる立場になるけどね。


トップを狙い続ければ、自然と勝負は均衡するはずだ。

ヘッドマーク

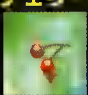
TOP


最高得点者の頭上に表示される

チーズ


得点最下位者の頭上に表示される

チェリー


－得点で最下位者の頭上に表示される

K.O.ポイント一覧表

トップを倒す	4POINTS加点
敵（トップ以外）を倒す	2POINTS加点
間接的に倒す	1POINTS加点
自滅	3POINTS減点
味方を倒す（タッグ戦のみ）	2POINTS減点

ゲー事典 同じエリア（マップの切り替わりポイントで区切られたエリア）内に敵がいない状態では、画面右にレーダーが大きく表示される。つまり、これが表示されていないときは、同じエリア内に敵がいるということだ。自分が狭いエリアにいる状況で右のレーダーが消えたら、敵が近くにきた証拠。こんなときは、まわりを見渡して素早く索敵するように心がけよう。

マップの構造を覚え、アイテムの場所を把握すれば、百戦また危うからず

まず真っ先に覚えてほしいのが、アイテムの位置だ。これを覚えているかどうかで、戦略的に立ち回れるかどうか決まる。勝ち星をあげたいなら覚えておくに限る。

体力（バイタリティ）回復アイテムは最重要

一番重要なのは、バイタリティ回復アイテム。全体力が回復するので、その重要度はかなりのもの。とくに変身系キャラクターを扱う場合には、総合的な戦闘力を向上することにもなるので、絶対におさえておきたいポイントだ。

水場は狩り場

バイタリティ回復アイテム出現場所で待ち伏せるのも戦法の一つだ。体力回復を求めてやってくる相手は、ボロボロの状態のはずだからだ。狙撃するもよし、地雷を設置するもよし。出会い頭の敵と撃ち合うだけがすべてではないのだ。

箱の位置も覚えたい

武器が入っているアイテムボックスの出現位置は、全員が覚える必要はない。強力なレア武器が装備できるキャラ、2丁拳銃、2刀流などが有効なキャラだけでいい。グレース、ティファニー、スポーン、トレマーといったところか。

能力アイテムは後回し

能力を上げるアイテムの場所については、おおまかにおさえればOK。だからといって、このアイテムを疎かにしていいということではない。数集めれば、とんでもない攻撃力、防御力、スピードを手に入れることができるのだ。

面白く遊ぶうえで、マップはぜひ覚えたい。部屋と部屋のつながり、どこにどんなアイテムがあるかを覚えれば、相手の動きの察知も可能になってくる。

マップそれぞれについては後述するので、ここではマップを覚えることの戦略的な意味について述べよう。

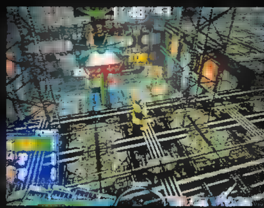
地形を味方につけよう

対戦のマップにはさまざまな仕掛けと特徴がある。この仕掛けや特徴を活かして、戦略を立てるのもまた楽しい。

覚えるべきは、マップの構造。どこがどの部屋、通路につながっているかを把握するのが先決だ。構造さえつかんでしまえば、レーダーでの策敵がしやすくなるだろう。次に覚えたいのが、ステージ内の高低差。このゲームでは高所からの射撃は非常に有効なので、そういった場所を知っておくと有利だぞ。自分のジャンプ力で登れるかなども、重要なポイントだ。

最後にステージ内の仕掛けを覚えよう。例えばリングアウトする場所などは覚えておいたほうがいい。落ちるような場所に近づくのは、危険きわまりない。逆に、自分のキャラが吹っ飛ばしやすい攻撃を持っているならば、そこを狙うのも戦法の一つだ。

また、壊すと爆発するような箱、障害物も仕掛けの一つといえる。特に接近戦キャラは乱闘時に爆発に巻き込まれることも多いので、危険な場所かどうか考えて戦いを仕掛けよう。



高所からの射撃は、非常に有利。射撃系キャラなら、高台を目指せ。

システム重要項目……連続技と無敵時間とリロードのスキ



▲TOP潰しは順位の均衡を破るのに必要な考え。時には協力し、時には裏切り…。

連続技をねらえ

一部のキャラクターは、接近戦において、さまざまな連続技が可能だ。

一般的な連続技は、接近戦のコンビネーションを途中で止め、再びコンビネーションを入れる、または特殊技につなぐというものだ。例えば、スポーンでは、素手攻撃を、3ヒットで止め、チェーン攻撃につなぐことができる。トレマーは、素手攻撃3ヒットからズームパンチにつなぐことが可能だ。接近戦タイプのキャラは連続技を作りやすいので、色々試してみよう。

スキは見せるな！

対戦で注意してほしいのが、起きあがりの無敵時間とリロード。これに注意しないと、とんでもない目に遭うだろう。

このゲームはダウンしてから起きあがる間に、無敵時間が存在する。ダウンを奪ってからラッシュをかけようとすると、逆襲に遭うことになるぞ。ダウンを奪ったら、素早く離れよう。

もう一つは、射撃系のリロード。リロードのスキは大きく、近づくチャンスを与えてしまう。そうならないためにも、弾切れが近づいたら相手から離れ、安全な場所でリロードしよう。



スポーンなら素手攻撃の3ヒット（アッパー）で止めて…。



チェーン攻撃が連続技になる。通常のコンボより減るぞ。



▲体力回復アイテム出現場所は絶好の狩り場。アイテムを取る前にしとめろ！

ゲー事典 トゥイッチのリボルバーとジェシカのハンドガンは、武器チェンジすることで弾数が満タンに戻る。そこで、残弾数が少なくなったら、0になる前に素早く武器を一周させてしまおう。武器チェンジするだけなので、動きながらでもリロードできるところが、このテクニックの大きなメリット。硬直時間を持つ通常のリロードよりも断然リスクを低く抑えられるのだ。

SPAWN®

B	……ボスアタックモードで使用可能な武器
T/B	……チームバトル/バトルロイヤルモードで使用可能な武器

秘密フィーチャー公開!



なんとSPAWNもDreamcast（DC）用コントローラー[illegible]できる「ドリームキャスト対応コントロールパネル」を介して、VMのデータを読み込めることがわかった！ VMの[illegible]データを読み込むと……、これはやってのお楽しみ。ちなみに、DC用コントローラーを接続時は、DC用コントローラーのみでしか操作ができなくなってしまうので注意。

ネットワーク対戦 キャラクター別 戦略考察

キャラクターの個性がゆたかなこのゲームにおいては、一般的な対戦型3Dシューティングの常識は通用しないぞ！ キャラクターの個性にあわせた戦法を見いだそう。

特殊攻撃

もっとも使うであろう特殊攻撃は、素手時のチェーン攻撃だろう（操作はA＋B）。体力を少し消費するが、攻撃範囲が広くリーチもあるので、近距離では確実にヒットさせやすい。ヒットすると相手はしばし動けなくなるので、素手攻撃をお見舞いしてやろう。ジャンプ中にも使え、リーチがあるので上空から狙うと当てやすいぞ。

同じ銃を同時に扱う2丁持ちは、アイテムボックスを開けて手に入れる必要があるので、そう簡単にできるものじゃない。しかしM60の2丁持ちができれば、中距離では無敵となるはず。見た目にもカッコイイぞ。[illegible]ではない。スタートボタン、ボタン[illegible]を押してマントを広げる。マントを広げると、ジャンプ力がアップするのだ。1回のジャンプで届かない場所や、高低差の激しいステージでは役立つぞ。スキを見つけて、こまめに活用しよう。

武器攻撃

アッパーやストレートを含んだ4ヒット攻撃。アッパーで浮かすことができるので、場外が狙える。アッパー後にA＋Bのチェーン攻撃につなぐことも可能だ。

素手 B T/B

主力武器となるのが、重機関銃のM60。射程距離、攻撃力も十分だが、フルオートで使うとすぐにリロードが必要になる。近距離では弾切れに注意しよう。

マシンガン B T/B

サブマシンガン、MP5Kがサイドアームとなる。攻撃力や射程距離はM60と比べると劣ってしまう。使い所は、中距離でM60の弾が少なくなった時だろう。

サブマシンガン T/B

投げた後に爆発する、典型的な手榴弾。攻撃力はいまいちだが、範囲攻撃は比較的広い。敵が多い場所を狙おう。A＋Bでより遠くへ投げることが可能だ。

手榴弾 B T/B

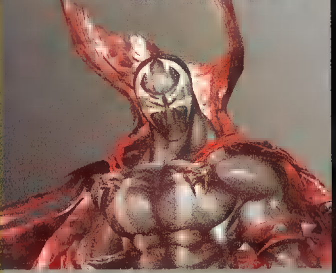
特性と基本戦法

基本的にはマシンガンを使い、中距離で戦うが、リロードのスキをつかれ接近されやすい弱点も持っている。ある程度の距離まで近づかれたら、素手攻撃に切り換えて戦う。素手の攻撃時には、ジャンプからのチェーン攻撃を狙っていこう。ヒットすれば動きを止めることができるので、パンチの連続技を狙おう。



[illegible]

闇の彷徨者



何者かの陰謀によって命を落としたアル・シモンズの魂は、魔界第8圏の主マレボルギアによって、地獄の兵士スポーンにされてしまう。この狂った運命を切り開くため、スポーンは戦い続けなければならない。

SPAWN/スポーン

特殊攻撃

サムの特殊攻撃、素手時のA＋Bはピザを出してパクパクと頬張るもの。体力が少し回復するが使う機会は少ない。それに対して、もう一つの特殊能力であるクレイジーパワーは、非常に有効なものとなっている。体力が少なくなると発動するこのモードは、発動時に無敵時間ができるため、相手の連続攻撃の途中で発動した場合、無敵時間で相手の技をかわして、そのスキに反撃ができるのだ。

そしてクレイジーパワー中は、移動スピードが極端に早くなり、ジャンプ力も大幅にアップする。さらに極めつけは、素手時の攻撃力が凄まじく上昇することだ。どんな相手でも2段攻撃で昇天させることができるのだ。サムの攻撃の中でもっとも重要なものになっているのは間違いないだろう。無理矢理体力を少なくする自虐戦法も成り立ちそうだ。

武器攻撃

2段攻撃でサムの技の中ではスキが少ない。威力は標準的で使いやすいのが特徴。クレイジーパワー状態だと素手攻撃の攻撃力が大幅に増大する。

素手 B T/B

射程が短く、近距離でのダメージは目を見張る武器。ただし、1発1発リロードしてしまうので発射直後にスキができてしまい、少々不安要素となる。

ショットガン B T/B

弾数が3発と非常に少ないが、広範囲に爆風が広がるうえ攻撃力が高い。射程距離が長く爆風もあるので遠距離からでも十分戦力になるのが強み。

バズーカ T/B

足元にダイナマイトを設置する。設置後にタイムカウントが始まり、9カウント後に爆発する。また、設置後にもう一度ボタンを押せばすぐに爆発させられるので強力。

ダイナマイト B T/B

特性と基本戦法

素手攻撃はそこそこ強いが、やはりクレイジーパワーが非常に強力なので、いかにそこでポイントを稼ぐかがカギとなる。とりあえず目の前の敵を的確に素手で倒して体力を回復しにいこう。さすがにクレイジーパワーのままだと、無敵時間が無い場合は接近する前に蜂の巣となってやられてしまう可能性が高いからだ。



クレイジーパワーでの素手攻撃は連続2段技で相手を確実にミンチにするぞ。

正義の私立探偵



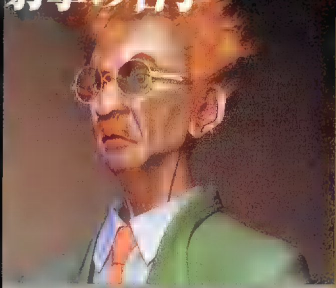
ニューヨーク市警殺人課の元刑事。連続殺人事件を調査中スポーンに出会い、正体を探り始める。仕事に対しては猪突猛進で、強引な捜査もしばしば。非常に大食漢で、捜査中でも大好物のドーナツを手放さない。

SAM BURKE/サム

ゲー事典 隠れキャラはいるの？：様々なゲームでいまや定番となった隠しプレイヤーキャラ。果たしてこのスポーンにはいるのだろうか？　コミックで人気のキャラが出てきそうな気配はするが、スポーンの別バージョンも見たいしなぁ。もしかしたらいないかもしれないし。カプコンさ～ん隠れキャラいるんですか～教えてくださいよ～。

※ジェシカ：原作コミックスではチャペルに相当するキャラクター。劇場映画用に作られた新キャラクターだが、後にコミックスにも登場。ACゲームでは、カプコンオリジナルコスチュームで登場する(スポーンフィギュアコレクション2より抜粋)。

射撃の名手



ニューヨーク市警の元刑事で、サムの良き相棒。サムとは対照的に沈着冷静。意外にも銃の腕前は百発百中。その銃弾でスポーンを救ったこともあるほどなのだ。超美人の奥さんと7人の子供もいる。

TWITCH WILLIAMS／トゥイッチ

特性と基本戦法

基本戦法は言わずもがな、遠距離からのスナイピングである。ロックオンサイトが出たらそっちにレバーを入れ、ビューチェンジボタンを押し、素早くトリガーを引く。これだけの操作で、射程内の敵を撃ち殺すことができるだろう。もう一つのコツは、とにかく逃げることだ。乱闘に巻き込まれないように注意しよう。



トゥイッチ[illegible]のスナイパー[illegible]の画面だ[illegible]

武器攻撃

華奢な体つきをしているので言わなくとも解ると思うが、接近戦が苦手である。[illegible]近戦はへっぽこなワンパンチのみ。これで悪魔に立ち向かうのは無謀でしかない。

素手 B T/B

大型拳銃のM29が、トゥイッチのサイドアーム。6発装填で射程、攻撃力はまあまあ。近づかれた時には、スナイパーライフルから拳銃に持ち換えて逃げよう。

リボルバー B T/B

射程距離は非常に長く、威力も高い。一撃で相手をダウンさせることが可能だ。しかし、1発ごとにリロードするので、接近戦では危険が伴うぞ。

ライフル B T/B

火炎放射器は、それこそ接近戦の最後のトリデと言った感じだ。飛距離は短く、当てにくい。狙って使う武器ではない。出番はまずないだろう。

火炎放射器 T/B

特殊攻撃

トゥイッチの特殊能力は、スナイパースタイルのみ。ライフルを構えた状態でレバーをニュートラルにすると、片膝をついて、じっくりと狙いを定められる。スナイパースタイルが完成すると体が青白く点滅するので、それと判断できるはずだ。

この状態になると、相手の射撃武器にロックオンされることがなくなり、一方的にロックオンすることができるのである。長距離での射撃を得意とする、トゥイッチの戦闘スタイルを象徴する特殊能力といえよう。

しかし、動きが止まるということを意味し、接近戦に持ち込まれやすいという危険性と背中合わせである。また、動き出すまでに若干スキがあるのも[illegible]。スナイパースタイルを使う場合には十分な距離をとって、常にレーダーを見る癖をつけておこう。至近距離では狙わず、動き回って逃げよう。

不死身の大魔道師



ラットシティーの[illegible]に住む、謎の老人。スポーンや魔界のこと[illegible]知っており、スポーン[illegible]導こうとしている。不思議な力を持っているが、何者か[illegible]まったく明かされていない。自分もスポーンであったというが……。

COGLIOSTRO／カリオストロ

特性と基本戦法

カリオストロは移動スピードが遅く、威力も低くて乱戦も有利になりにくいので、アイテムによるパワーアップをはかりたいところ。あとは[illegible]、マジックミサイルをばらまき、接近戦はファイヤーウォールで追い払う。そして遠距離からライトニングボルト【A＋B】で狙撃するといった感じになる。



[illegible]ライトニング[illegible]スナイパー[illegible]

武器攻撃

魔術師だからなのか？ カリオストロの素手攻撃はあまりにも威力が低いのが特徴。数ドットずつしかダメージが入らないので使うことはまずないだろう。

素手 B T/B

初速が遅く誘導性能があり、一定時間追尾したあと高速で飛ぶ気弾を出す。ダメージがなかなか高いので、誘導性能を活かしてばらまきつつ逃げ回るのに好都合だ。

マジックミサイル B T/B

目の前に無数の電撃を収束させた魔法。多段ヒット技で直撃時のダメージが高い。攻撃まで若干時間がかかるので近付かれる前に攻撃するのが理想の使い方。

ライトニングボルト B T/B

周りに無数の火柱を燃え上がらせる。この火柱は一定時間継続し、触れたものにダメージを与えるので、近接攻撃キャラはカリオストロを攻撃できないことが多い。

ファイアウォール B T/B

特殊攻撃

カリオストロの特殊攻撃は武器チェンジをすると変化する腕の光で区別される。まず緑色のときはA＋Bで体力回復。目の前に三角錐を作りそれに触れている間体力が回復する仕組みだ。自分以外のキャラの体力も微々たるものだが一応回復する。手が青いときはA＋Bでライトニングボルトの強化版を発射する。これは射程距離が非常に長く、攻撃時間も長くなるので、遠距離から狙撃する場合に使うといい。

手が赤いときにジャンプA＋Bで3本の炎をまとったナイフを投げつける。これは弾速が早いがダメージが低く、なおかつ低空で出しても[illegible]に出てにくいので使いづらい。[illegible]があるステージで使うといいかも……。

素手時のA＋Bは[illegible]ナイフで斬りかかる技になる。ただしダメージが[illegible]ので使う場面は[illegible]。

美しき暗殺者

CAPCOM ARRANGE CHARACTER



A－6長官ジェイソンウィンの右腕、その[illegible]とは[illegible]に氷のように冷たい心をもつ。[illegible]なる[illegible]。[illegible]でもあり最大のライバルでもあるアルシモンズを[illegible]し、ウィンと共に[illegible]を亡き[illegible]にしようと企む。

JESSICA.P／ジェシカ

特性と基本戦法

主戦力は、やはりハンドガン（二丁）。最初は武器チェンジを無理に使わず、この武器のみで戦っても構わない。とにかく敵をロックオンし、連射するだけでも十分強い。慣れてきたら、武器チェンジを利用して弾を回復することを心がけよう。また、威力の高い素手攻撃は起き上がりの無敵時間を利用して狙うといい。



[illegible]武器[illegible]

武器攻撃

接近戦で重宝する素手攻撃。レバー中立ではAAの2連攻撃だが、レバーを入れながらの場合はAAAAの4連攻撃が出せる。もちろん、狙いたいのは後者。

素手 B T/B

連射スピードが遅く、使い勝手はイマイチ。ほかの武器を落としたのでなければ、使う必要はない。撃ち切ったときはリロードされるが、大きなスキができるので注意。

ハンドガン B T/B

連射スピードに優れたメイン武器。飛び道具のわりには威力も高く、中距離戦でかなりの力を発揮するぞ。いざというときのために、常に弾を満タンにしておこう。

ハンドガン（二丁） B T/B

リロード式である点など、基本的な性質はハンドガンと似ている。ただ威力は低く、ロックオンの距離も短め。ハンドガンを2丁持っているなら、使わなくてもいい。

サブマシンガン B T/B

特殊攻撃

各種の飛び道具を装備しているときは、相手を蹴り上げる[illegible]（A＋B）が出せる。攻撃判定が小さいため、やや当てにくい感はあるが、ヒットすれば相手を高々と浮かすことができ、そこに各種の飛び道具で追い打ち可能だ。合計すれば威力もなかなか高いので、飛び道具装備時に[illegible]狙ってみるといい。また、ハンドガン（二丁）装備時のダッシュ攻撃（➡➡A）は、攻撃をヒットさせにくく、使い勝手がいいとは言い難い。攻撃よりも、むしろ➡➡で出せるダッシュのスピードを移動手段として活用することを考えたい。一方、素手のときの[illegible]は、レバーニュートラルA＋B＋Aのスパイラルアッパーカットと、レバー入れA＋Bの2種。前者は破壊力バツグンの連続攻撃として、後者は威力こそ大きくないが前進しつつの攻撃として活躍する。

ゲー事典 連携プレイが重要になるチームバトルでは、射撃武器が味方をロックオンしないということを知っておくと便利。このことを利用し、近距離戦重視のキャラで攻め込みつつ、遠距離射撃重視のキャラは後ろから援護するのがオススメだ。トゥイッチやジェシカは、サポートに最適なキャラ。

SPAWN®

特殊攻撃

特殊攻撃でもっとも重要なのが[illegible]だ。[illegible]すると爪で[illegible]3段攻撃ができる。A＋Bでは[illegible]でいく火球攻撃。これはボタン押しっぱなしで溜めることができ、火球の発射弾数を多くすることができるのだ。どちらの攻撃も「[illegible]」と[illegible]わんばかりの威力で、爽快[illegible]。

また、ジャンプ攻撃が7発の火球を発射する攻撃となり、これ[illegible]が非常に高く使いやすいぞ。

武器チェンジをしてファイアボールにしたあとのA＋Bは、押しっぱなしにすることで[illegible]溜め、最大まで溜めると[illegible]に大ダメージを与える核爆発のような攻撃となる。ちなみに、使うと必ず[illegible]が0になるので[illegible]。

通常時ではA＋Bでダブルセイバーを回転させつつ吹っ飛ばし、フレイムソードは横斬りスタートの1段攻撃を繰り出すぞ。

武器攻撃

攻撃発生が早く段数が多い素手攻撃。4段攻撃となっていて威力もそこそこあるが、途中で[illegible]避行動によって避けられてしまうのが難点。ただしスキは小さめだ。

素手 B T/B

攻[illegible]発生が早く、なおかつ4段斬りとなっていて、4段目は回避行動で避けることができる。威力が高く、さらに浮かすことが可能なので基本攻撃となる。

ダブルセイバー B T/B

ダブルセイバーより振りが遅いが威力が若干高い炎の剣を振る。最後の振りが非常に遅く避けられやすい。また、上から振り下ろすので、移動する相手に当てにくい。

フレイムソード T/B

前方にナパーム弾を投げ、地面に着弾すると長い間火柱を上げ続ける。触れるとダメージになるので、数発一気に撒いて敵の退路を断とう。ちなみに弾数は20発。

ナパーム B T/B

特性と基本戦法

ブリムストーンはやはり[illegible]を[illegible]した攻めが非常に強力かつ重要。[illegible]近づければ変身して一気に攻撃を仕掛けてこれを倒し、敵同士が戦っているようなら少し遠目からA＋Bの火球攻撃（[illegible]タメ）で一網打尽にしていこう。こまめな[illegible]によって時間による[illegible]の消費を少なく抑えるのがポイントとなる。



[illegible]敵ファイヤーボール[illegible]



CAPCOM ARRANGE CHARACTER

煉獄の魔人

彼はマレボルギアと魂の取り引き[illegible]し、炎のヘルスポーンとなって[illegible]る。愛する彼女にもう一度[illegible]うがためだけに……。彼は感情を抹消し殺戮マシーンと化した。[illegible]りの炎が[illegible]を包む。……再び巡り合えた時は、どちらかの命が尽きるまで戦うことになるだろう。皮肉にも、その相手が捜し続けている愛する人とも知らずに……。

BRIMSTONE/ブリムストーン

特殊攻撃

ジャンプ中A＋Bでの空中ダッシュは、一気に近づくためには必須のものだ。ただし射撃キャラ相手には正面から行くのではなく、2段ジャンプなどを駆使して使っていこう。

剣装備時A＋B・Aのダッシュ一撃斬りも、地上からの接近には欠かせない。空中ダッシュと同じスピードで、しかも[illegible]ので、相手の動きを止めることも可能なのだ。[illegible]出さず、ダッシュを[illegible]だけでも[illegible]。[illegible]距離から一気に近づき、少し移動してから背後や側面から攻撃を仕掛けてみよう。

二刀流を使うにはコツがある。ライトニングソード、ティファニーズ・ソードでは[illegible]ので、ノーマルソードを2本探す必要があるのだ。アイテムボックスが多いステージでチャレンジしてみよう。コンボも今までと違うものになるので、一度は見てほしい。

武器攻撃

回し蹴り2回の後、上空へ高く蹴り上げる3ヒット攻撃。蹴り上げた後は、さらにキックが入るぞ。A＋Bで高く飛ぶニーキックが出るが、使い道は不明。

素手 B T/B

小振りのティファニー専用の剣。ボタンを連続して押すことによって、4回までの連続攻撃が出る。縦斬りがメインなので、横方向に弱いのが弱点だ。

ティファニーズ・ソード B T/B

雷を帯びた、刀身の長い剣。3回の連続攻撃まで可能で、その全部が横切りなのでヒットさせやすい。ティファニーのメイン武器と考えてもいいだろう。

ライトニングソード T/B

短刀を投げつける、飛び道具。2発まで発射可能の使い切り。威力はないので、それほど世話にならない。中距離から近づくときに使い、動きを止めるのが役目か。

ナイフ B T/B

特性と基本戦法

基本戦術は、とにかく近づくことだ。空中ダッシュや地上でのA＋Bを使って、一気に間合いを詰めるのだ。接近戦の基本は、ライトニングソードでいいだろう。攻撃範囲が広いので、逃げる相手も[illegible]込みやすいからだ。アイテムボックスから強力な武器、ゴールドソードを見つけだし、装備するのも賢い選択だ。



二刀流[illegible]好み[illegible]が、装備[illegible]ノーマル[illegible]



天界の狩人

アンチスポーンとして教育を受けた、天界出身のエンジェル。[illegible]に上官から「いきすぎ」を[illegible]され、天界の門番に就任。実力を認めてもらおうとスポーン抹殺を決意し、傷ついたスポーンに襲いかかるが……。

TIFFANY/ティファニー

特殊攻撃

トルネードターンは、バトルスピアを地面に突き立て、それを軸に回転しつつ蹴りを放つ技。ダメージは低いが、相手を吹き飛ばすことができるので、[illegible]に使うと効果が高い。スパイクアローは[illegible]距離を突進する蹴り技。威力が高くこれも相手を吹きとばすことができる。正面から一気に接近したい場合にコレの出番だ。

そして重要な特殊能力がホバリング。ボタンを連打することでジャンプの落下を防ぐことができる。もちろんホバリングをしながらレバーによって[illegible]していくことができるので、2段ジャンプとホバリングを[illegible]遠くとも[illegible]ことができるのだ。ホバリングは単純にボタン連打の速さで[illegible]の軽減具合が変わるので、状況によって連打数を変え、空中[illegible]と急接近、ジャンプの落下というように使い分けよう。

武器攻撃

パンチから前蹴りのコンビネーションを放つ。前蹴りのモーションが遅いので少々使いにくいが、威力はなかなかのもの。パンチで止めれば使いやすいだろう。

素手 B T/B

基本攻撃となるバトルランスは、4段攻撃。回避行動で避けられるものの、追尾性能と攻撃範囲の大きさ、威力の高さから見て、かなり強力な攻撃と言えよう。

バトルランス T/B

横斬りからの3段攻撃を繰り出す。初段の攻撃が若干遅い分バトルランスよりも広範囲を攻撃できる。状況によってバトルランスとの使い分けをしていこう。

ノーマルランス B T/B

装弾数がなんと2本。そしてダメージも低いのでかなり使い道に困る攻撃。飛び道具がこれ以外にないとはいうものの、射出までに若干時間がかかるので使いにくい。

ナイフ B T/B

特性と基本戦法

[illegible]スピードとジャンプ能力に長けているのでひたすら[illegible]戦を狙う。この場合2段ジャンプ・ホバリングとやって接近すれば、視界外から接近しつつ背後に[illegible]といったことが可能だ。難敵であるガンタイプに対しても正面からジャンプ→別方向にジャンプという2段ジャンプなら楽に[illegible]できるので覚えておこう。



高機[illegible]キャラであるグレースのホバリング[illegible]の強襲[illegible]



CAPCOM ARRANGE CHARACTER

白い殺戮天使

愛する人にもう一度会いたい気持ちが彼女の魂を蘇生させる。しかし皮肉にも、今度は天界の女性[illegible]士となって……。彼女は刃をヘルスポーン（ブリムストーン）に向ける。そのヘルスポーン（ブリムストーン）が、かつて愛していた人とも知らずに……。

GRACE/グレース

ゲー事典 **パワーアップをしよう**：赤いアイテムは取るとパワーアップをする。画面下のゲージで最大5段階あるのがわかるが、実は最大まで上昇させると攻撃力がすごいことになるんだ。グレースなどの接近戦が得意なキャラが最大まで上げた場合、攻撃1セットで確実に倒せる。これを機に君もパワーアップをどんどん取っていってみてはどうかな？

「神」よりの刺客

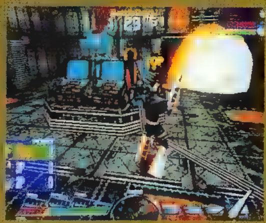


[illegible]所を出入りしていた少年フィル・ティンバーは更正し、神の教えに従いボランティア活動をしていた。そして天使たちに選ばれ、炎の精霊を注入されたアンチスポーン、リディーマーに改造されてしまった。

REDEEMER/リディーマー

特性と基本戦法

すべての基本は、スピアアームから始まる。AAに重点を置き、敵がスキを見せたらバイタリティ吸収(A+B)を狙おう。石化させたあとは、AAで追い打ちする。武器チェンジがスムーズになってきたら、ここにガンアームを加えてみたい。敵の体力を減らし、遠距離からボムファイナルでトドメ、というのが理想的だ。



ボムファイナルは[illegible]

武器攻撃



素手のときは、AAで2連のアッパーが出せる。ただ威力や攻撃範囲の点でほかの武器に劣るので、無理に使う必要はない。拾った武器を装備したいときに。

素手 B T/B

AAの2段攻撃は攻撃範囲に優れた使いやすい攻撃。ヒット後に再度AAなどで追い打ちすればダメージも十分に期待できる。まずはこの武器を主軸にしていこう。

スピアアーム B T/B

連係がないかわりに、全方位をカバーする攻撃範囲を持つため、使い勝手は悪くない。ただ、ヒット時の威力は低め。浮かせ技なので追い打ちは狙いやすいが……。

ソードアーム B T/B

通常の攻撃は、マシンガン状の連射弾。体力の消費は少なめなので、距離が遠いときの牽制に使ってみるといい。ただし威力は低く、致命傷を負わせるには至らない。

ガンアーム B T/B

特殊攻撃

スピアアーム時の特殊攻撃は、バイタリティ吸収(A+B)。ヒットすれば体力吸収に加えて、相手を石化させる追加効果が働き、そこに追い打ちを入れることが可能だ。しかし攻撃が直線的なので当てるのが難しいことも確か。[illegible]したときの性能は言うまでもなく高いので、敵が大きなスキを見せたときなど、確実な場面で狙っていこう。また、ソードアーム時のA+Bは相手を凍らせる特殊効果を持つ。こちらも似たような使い方になるぞ。

一方、ガンアーム時のボムファイナル、素手のときのダッシュホーミング(いずれもA+B)はどちらも性能、威力に優れた攻撃だ。前者は着弾地点に大きな爆風ができる飛び道具。後者は高スピードで敵をホーミングする突進技。どちらも体力の消費量は大きめなので、確実に倒せるときや、回復アイテムを取りやすい状況で使おう。

殺人サイボーグ

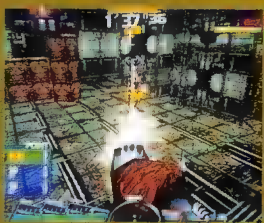


スポーンを付け狙う、マフィアの元部下。マフィアの手によって行なわれたハイテク手術や化学薬品の組み合わせなどの人体実験の結果、モンスターの姿となってしまった。特にスポーンを敵視しているわけではない。

TREMOR/トレマー

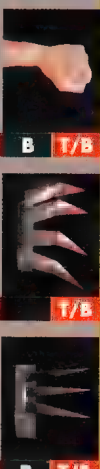
特性と基本戦法

クロー装備時は、遠距離でズームパンチ、近距離ではAAAの3連攻撃が基本動作。AAAがヒットしたら、素早くズームパンチにつないで攻撃しよう。敵の体力をある程度減らしたら、素手時のスーパーアーマーダッシュでとどめを狙うのもいいぞ。動きと攻撃の遅さをいかにしてカバーするかがトレマーの課題だ。



[illegible]のズームパンチ[illegible]

武器攻撃



クロー装着時と似たようなAAAの3連攻撃が出せるが、素手のときはダメージがかなり落ちる。素手状態では、この通常攻撃よりも特殊技のスーパーアーマーダッシュ(素手時にA+B)の特性を生かして戦うことを考えよう。

素手 B T/B

トレマーを象徴するクロー攻撃は、何といっても破壊力の高さが最大の魅力だ。AAAの3連攻撃がすべてヒットすれば敵の体力を約半分減らすことができ、さらに特殊技のズームパンチ(クロー装備時にA+B)で追い打ちできるぞ。

バトルクロウ T/B

威力、連係など、性能面ではバトルクロウとほぼ変わらず、同感覚で使っていける。発生速度や連係のつなぎが遅いという欠点をいかにしてカバーするかがカギだ。同一のクローをもう1つ装備すれば、念願の両手持ちが実現する。

アイアンクロウ B T/B

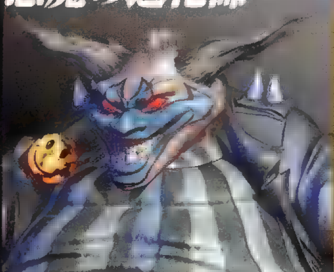
特殊攻撃

クローを装備した状態でのA+Bは、腕を伸ばして攻撃するズームパンチ。ロックオンサイトは出ないが、ある程度自動的に照準を調整してくれるうえ、破壊不能の障害物([illegible])を貫通する性能を持つ。距離が離れれば離れるほど威力が上がるので、こちらに気づいていない敵を遠距離から狙ってみよう。

また、クロー×2状態では広範囲を攻撃できるダブルクローになる。ただし真ん中に攻撃判定がないので、思わぬところで入ってしまうことも……。

さて、もう1つの特殊攻撃となるスーパーアーマーダッシュ(素手時にA+B)は、文字どおりスーパーアーマーの性質を持つ突進技だ。接近手段として使えるこの技は、Aで浮かせ技のアッパーへ、さらにAでズームパンチへとつながる。アッパーヒット後、次のAを早めに入力すれば、ズームパンチが空中で連続ヒットしやすいぞ。

悪魔の道化師



スポーンを監視するために地上に送り込まれた魔界の悪鬼。しかし人間出身のスポーンが自分と同等に扱われるのが気に入らず、ちょっかいを出してくる。本当の姿は、バイオレーターという魔族なのである。

CLOWN/クラウン

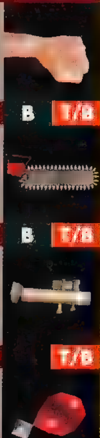
特性と基本戦法

スタートしたら、とりあえずミサイルランチャーをゲット。近距離では危険なので、離れているうちに使ってしまうのだ。飛び道具を使ってしまったら、あとは接近戦しかない。接近戦では素手とマジックハンドパンチ(素手時にA+B)を使っていこう。相手が遠くにいる場合は、変身して攻撃するのもいいだろう。



バイオレーターに変身[illegible]

武器攻撃



素手攻撃は、おもちゃのようなピコピコハンマー。攻撃力は小さいが、相手を気絶させることができるぞ。気絶させて逃げるなり、マジックハンドパンチを当てよう。

素手 B T/B

チェーンソーは残虐キャラの必須アイテム、と言わんばかりに振り回す。単発の攻撃力も高いが、A+Bの突きだしは強力だ。体力の半分を奪う威力だぞ。

チェーンソー B T/B

1発だけの使い切り武器だが、その威力は絶大。遠距離の相手に当てれば、まず即死だ。爆風で巻き込むので、至近距離では自分もダメージを受けてしまうぞ。

ミサイルランチャー T/B

風船に爆弾をつけて浮かし、近づいたら爆発する機雷のようなもの。風船なので天井のない場所では、どんどん上がってしまい、なかなか当たらないぞ。

風船爆弾 T/B

特殊攻撃

3ボタン同時押しで真の姿バイオレーターに変身することができるが、非常にリスクが大きい。時間で体力を消耗するので、限りが厳しいのだ。

リスクが大きい分、攻撃力や機動力は大きくアップする。パンチ攻撃のワンセットで、瀕死まで追い込むことが可能だ。また、武器チェンジボタンで攻撃方法を換えることもできるぞ。

変身後の基本は、飛び道具のバイオファイア。ロックオンは効かないが、飛距離、攻撃力も十分だ。バイオフレイムは、長時間の火炎放射。リーチはないが、直撃させることができれば、一撃で倒すことが可能だぞ。レバーを[illegible]から使えば、バリアのようにも使える。バイオブレイズは、8発の爆弾を吐き出す攻撃だ。高所から使っていこう。

どの攻撃もA+Bで使用し、[illegible]ることでタメが可能だ。

ゲー事典 リディーマーやカリオストロで武器を拾うときは要注意。ほかのキャラと違って「武器を持っている」わけではないので、もう一度武器をつけなおす、ということができないのだ。こうなると、もともとの装備を再使用するためには拾った武器を最後まで使い切るしかない。重要な武器が使えなくなったらそれこそ致命傷になるので、封印する装備を慎重に選ぼう。

SPAWN®

地下水路ステージ







水の中では移動速度が落ちてしまう。あまり長居しないほうが無難だ。

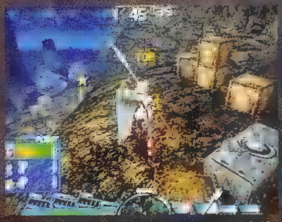
2部屋に分かれた下水道部分が目立つが、奥に進んでいくと長い階段と落ちる穴でつながれた2層構造の部分もある。下層の部屋には体力全回復アイテムが2つ出るので、覚えておくと便利だ。また、閉鎖されたドアを壊すことで入れる隠し部屋などもある。中では数多くのアイテムが取れるので、余裕があったら入ってみよう。

森・洋墓地ステージ



フィールド内の段差のない、一層のみの狭いステージ。一見フィールドが延々と広がっているようにも見えるが、一定以上先には進めない。木が密集して生えているポイントもあり、飛び道具がやや使いにくい印象を受ける。

ここのポイントは、中央の高台。ここに上れば全体を見渡すことができ、索敵の起点に役立つ。頂上にはアイテムの入った木箱や宝箱もあるので、重要な拠点となる。



高い位置から周囲を観察。ステージ全体を見渡せる絶好のポジションだ。



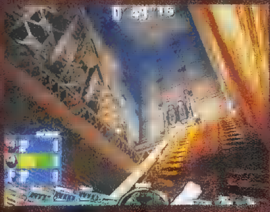
変化に富んだ9ステージをチェック!

対戦ステージ大研究

対戦で使われるのは、個性豊かな計9ステージ。その中には、単純な狭いマップもあれば、何層にも分かれた複雑なマップもある。これらの構造を把握していれば、対戦が有利に展開できることは間違いない。重要なアイテムが出現する位置なども覚えておくと、いざというときに役立つぞ。

溶鉱炉ステージ

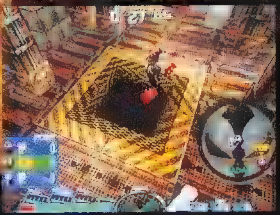




多くの階層を持ち、複雑な構造のステージ。最下層の溶鉱炉部分からは4方向に道が分かれ、それぞれが上の階へと続いている。この4本のルートが合流する最上層の部屋の中央には、下へと落ちる穴が口をあけ、ここから最下層に設置された高台の中央部分へ落ちることが可能だ。

ポイントとなるのは、最下層の高台。体力全回復アイテムも出現するこの地点に陣取り、上ってくる、あるいは落ちてくる敵を迎え撃つ戦術は、このマップの常套手段となる。





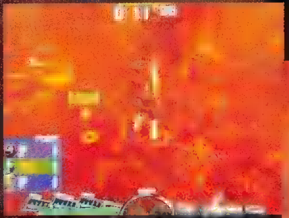
最上部にある穴に入ると、最下層中央にある高台の上に落下する。

この場所は見晴し、吹っ飛ばす技で、溶鉱炉に叩き込むこともできる。

炎ステージ



十字状に広がる足場を、灼熱の溶岩が取り囲む。ひとたび足を踏み外せば、当然のごとく即死だ。十字の先端部分にはそれぞれ洞窟への入り口があり、2ヵ所は宝箱が配置された小部屋、残り2ヵ所は通り抜け可能な通路に通じている。また、足場には上層部もあり、下層部先端2ヵ所にある階段や、中央の障害物を使って上ることが可能。ティファニーとグレースの2キャラなら、2段ジャンプで直接上に行くこともできる。

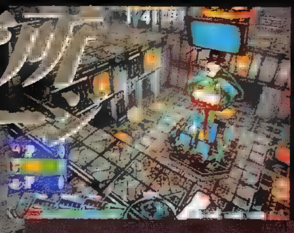


中央の障害物を使って上へ。足場が小さいので、微妙な調整が必要だ。



ゲー事典 高いところは有利、というのはこのゲームの常識。なぜなら、ビューチェンジを使わない限り上を見上げるのが困難だから。逆に上から下は簡単に見下ろせるので、遠距離射撃が中心となるキャラならそこから直接狙い、近距離攻撃が中心のキャラなら敵の死角に降りて奇襲を仕掛けよう。このことを考えれば、ステージごとの戦術も自然と分かってくるよね。

人体研究所ステージ

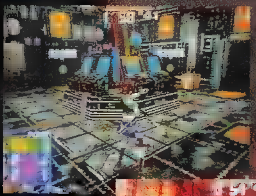




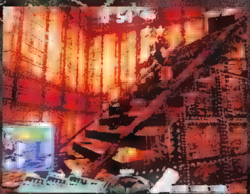
8ブロックに分かれたフィールドのみで構成された単純なステージだ。アップダウンもさほどなく、戦いやすい印象を受ける。狭いほうのフィールドの端には、重要武器アイテムの入った宝箱が配置されているので、キャラによっては戦力の増強に使えるぞ。

コンピュータらしき機械が並ぶ中央部分からは2方向に出口があり、別の部屋に続いている。上層部に行くためには、ここからさらに分岐するどちらかの部屋の階段を上がる必要がある。ただし、2段ジャンプを使えるキャラなら、下層から一気に上層部へと飛ぶことも可能だ。

もちろん、最終的には上層部のほうが有利になるが、下層中央の部屋に2つの全回復アイテムが出せることは見逃せない。2段ジャンプを使えるキャラが有利だ。



体力全回復アイテムの出現位置はこの2つ。争奪戦になりそうだ。



2段ジャンプを持たないキャラは、外側の階段を使って上へ。

岩山・砂漠ステージ







こんなところにも登れる。ちょっといい眺めを楽しんでみるのもオツ?

ヘリポートステージ





起伏に富んだ屋上ステージは、やや狭めのマップ構成だ。屋上の周囲は壁に囲まれているが、高さがあまりなく、その上を飛び越えると落ちてしまうので注意しよう。

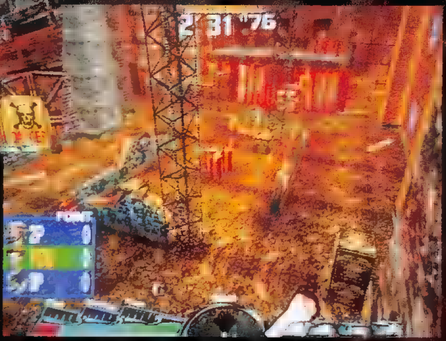
中央のヘリポート奥からは広めの部屋に、両脇の段差を降りた位置からは、逆側に抜ける通路に入れる。部屋の中にもアイテム(またはそれの入った箱)が数多く配置されているので、敵がいないときに集めておくといい。



あっ危ない！　こんな事故にはくれぐれも気をつけて。

ニューヨーク路地裏ステージ





中央の広場のほかは、端のドアから入れる狭い部屋がある程度なので、構造を覚えるのは簡単。広場の4隅のうち、2ヵ所に体力全回復アイテムが出るので、これで回復しながら効率よく戦おう。たまに両端にある屋上部分に乗って、戦況を確認するのもいい。



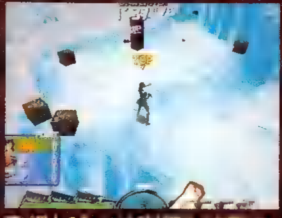
隅2ヵ所には[illegible]。追い詰められ[illegible]

氷原ステージ





平坦な氷面を、段差が区切る構造。最上部の氷は一定のサイクルで上下に動き、時には登れないほどの高さになる。ここでは、木箱が密集する地点がポイントになる。これらを壊してアイテムを集中的に取ることができれば、かなり有利に戦えるはずだ。



アイテムの入った木箱が固まって置いてある。なるべく取っておこう。

ゲー事典 扉をくぐるときなどの、マップの切り替わりポイントも戦術に活用できる。向こう側からこちらを確認できないことを利用し、レーダーを確認しながら反対側のマップから入ってくる敵に奇襲をかける、というのが非常に有効なのだ。特に、近距離戦が得意なキャラは重要。マップとマップの間は射撃武器を通さないので、奇襲をかけるのに最適な場所といえる。

ボスアタック&アイテムコレクション

巨大なる影に立ち向かえ！
BOSS-ATTACK MODE

時には一人で果敢に……時には多人数で連携プレーをしつつクリアを目指していこう!!

ボスアタックモードの基本

本モードは、出現するボス（1体）を2分30秒以内に倒してステージをクリアしていくルールとなっている。ボスはスタート直後からいる場合と、ザコを一定数倒すか30秒経った時点で出現する2つのタイプに分かれる。ボスは、基本的に左表の順番で上から出現してくるが、キャラによってはステージ2のボスがSOLEILになっていたり、同じボスでもキャラによって地形が変化するなど、キャラ差があるので注意。

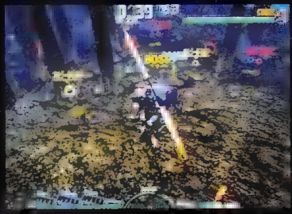
また、自分の扱える初期武器が、対戦とは違って基本的に素手を合わせた3種類となっている。ただし、アイテムはキャラによってだいたい出現場所が決まっているので、強力な武器の出現場所を覚えてしまおう。

ボス戦の心構え

ボスはたいていこちらの攻撃を受けてもひるまないので、銃は効果が薄い。素早くダウンさせるには接近攻撃がオススメだ。また、ダウンさせたあとに接近すると必ず攻撃されるので、起きあがりには近付かないほうがいい。飛び道具系の攻撃は、ジャンプを駆使して回避するのが必須テクとなるぞ。

ボスの出現順

ボス名	コメント
①THE MAFIA	攻撃力が低いので真向勝負で余裕な相手。速攻でカタをつけよう。
②THE CURSE	ボスの出現位置は細長い通路。ガン、接近攻撃のどちらでもごり押しが可能だ。
③VANDALIZER	コロシアムの中央に出現。各攻撃ともに早いのでジャンプで背後を取って攻撃だ。
④CYGOR	一番上の高台に出現。パワーアップアイテムをたくさん取ってから挑むといい。
⑤ADMONISHER	チェーンガンの隙間を縫って攻撃しよう。溶鉱炉から落とせば一瞬で勝てるぞ。
⑥OVERTKILL	攻撃力が非常に高いので、ジャンプで背後を取るのが必須条件。起き攻めも厳禁だ。
⑦VAPORIZER	口からガスを吐いているところで背後から素早く攻撃すること。ザコも強いので注意。
※SOLEIL（ステージ2限定キャラ）	口からレーザーを吐かせて攻撃だ。ビルから落として勝つのも有効戦術。


CYGOR面はパワーアップアイテムがたんまり出るぞ。



ボスアタックモードでは、死ぬとタイムが減ってしまうので[illegible]注意したい。

ITEM COLLECTION/武器一覧

SHORT SWORD	AK74
NORMAL SWORD	SPAS 12
LONG SWORD	BENELLI M[illegible]
TWO HANDED SWORD	BENELLI M[illegible]
SWORD OF FLAME	M60
SWORD OF COLD	[illegible]
SWORD OF LIGHTNING	[illegible]
TIFFANY'S SWORD	PANZER FAUST 3
SWORD OF CURSE1	RPG-7
HOLLY SWORD	DRAGON
SWORD OF CURSE2	STINGER
SWORD OF LEGEND	MINIGUN
BASTARD SWORD	BURNER
NORMAL LANCE	SNOWGUN
BATTLE LANCE	LASER
LANCE OF ANGELA	STUN GUN
HOLLY LANCE	GAS GUN
DOUBLE SABER	BLOOD BOW
NORMAL AXE	CLOWN'S GUN
BATTLE AXE	[illegible] GRENADE
TRUE HAMMER	M67 GRENADE
MORNING STAR	NAPALM
IRON CLAW	DYNAMITE
BATTLE CLAW	MINE
CHAIN SAW	AIR MINE
BERETTA M92F	BALLOON BOM
[illegible]	KNIFE
GLOCK 17	HOLLY KNIFE
DESERT EAGLE	MONSTER1
AUTO MAG	MONSTER2
M29	EARRING OF SPAWN
MP5K	SPAWN FIGURE
TMP	SPAWN COMIC
[illegible]	[illegible]
M4	BIKINI OF STEEL
[illegible]	

71もの武器アイテムが存在するスポーン。しかしキャラごとに得意な武器が存在するので、持てない武器もたくさんある。この場合は武器が半透明になって×印がつくので無視するといいぞ。

強力な武器を手中におさめろ！
武器アイテムについてのエトセトラ

対戦でもCPU戦でも強力な武器は、当然ながらそれだけで戦力となる。それっぽい名前の武器、棺桶の中は要チェックだ。

武器アイテムを見つけよう

アイテムの入っているものは、木箱などの小物から、棺のようなものまで実に様々。木箱などの小物からはナイフや手榴弾などの小物しか出てこないが、棺桶からは武器アイテムが出現する可能性が高く、レアアイテムが出やすい傾向がある。

CPU戦にいたってはアイテムが固定になっているので、強力な武器の出現場所をチェックしておくと非常に楽な展開が望めるはずだ。

武器の持ち替え、拾得のコツ

次に武器の持ち替えについて。武器の欄が4つ埋まっていた場合、武器アイテムを拾うと現在使っている武器を落として拾うことになる。つまり、メイン武器を落として拾ってしまうこともあるので、拾う時はいらない武器に合わせて拾うクセをつけておこう。

とくに同じ武器を2つ持つ場合はもとの武器を捨てないように注意したい。また、初期装備以外の武器を持っている状態で死ぬとその場所に武器が残る。欲しければ回収だ。


また～！こういう[illegible]は強いのなんの。[illegible]取ろう。


4つ武器を持っている状態で目の前の武器を[illegible]しまうと、その武器を落として取ることになるのでよく考えて[illegible]いこう。

INDEX

ARCADIA Beat Maximum

日々加熱するコナミ・ビーマニシリーズを完全フォロー!

シーンの最新情報からお役立ちコマンド集まで、

圧倒的ボリュームで今月もBrow up!



New Comers Pickup!

今号のビート・マキシマムで初お目見えした機種を完全チェック! 君の通うゲームセンターに、奴らは姿を見せたか?!

キーボードマニア

2月中旬登場予定!

ビーマニ世界に新たな風が吹く! 24鍵+ホイールコントローラー[illegible]使して、[illegible]メロディをゲームセンターに響かせろッ! [illegible]なバロック[illegible]から[illegible]のレイヴナンバー[illegible]で。24[illegible]すべて[illegible]使して燃え上がれ!

ポップンステージex

現在稼動中

「ポップンステージ」に新曲が追加され、exバージョンとして[illegible]った! [illegible]「ポップン3」で好評を博した人[illegible]をがっつりと追加して。ヤバイぐらいグルーヴィーに仕上がったぞ! システムも改変され、とってもイイかんじィ!

beatmaniaⅢ

3月登場予定!

まったく新しいビートマニアがここに[illegible]る! [illegible]のシステムを[illegible]し[illegible]姿勢、フロッピーディスク[illegible]使用した、かつて[illegible]いリンク[illegible]!
2000年の新たなビーマニ[illegible]。このマシンから[illegible]でられる!

DanceDanceRevolution solo2000

[illegible]

6つのフットパネルを使ったDDR「solo」シリーズに、とてつもなくホットな続編が[illegible]! 好評のノンストップメガミックスにさらな[illegible]磨きをかけ、[illegible]涛のサウンドが君の[illegible]を待っているぞ!

加速開始!! ビーマニシリーズ最新作!

AOUショーを目前にして、一気に発表された怒涛のラインナップ! 発売予定のタイトル郡を一挙に紹介!

ビートマニアコンプリートMIX2

3月登場予定!

ビートマニア4thMix&5thMixの曲に過去の人気曲を加えた、「コンプリートミックス」[illegible]2弾! もちろん、コンプリートMIX2用に作られた新曲も用意されているぞ!

beatmaniaⅡDX 3rdstyle

2月[illegible]予定!

2nd styleの勢いをそのままに、早くも「beatmaniaⅡDX 3rd style」が[illegible]目見えだ! 7[illegible]が織り成すビートの渦に、再び身を躍らせる日も近い!

ポップンミュージック4

3[illegible]!

みんなでワイワイ。楽しくポップン! のコンセプトそのままに。ポップンミュージックに第4弾が登[illegible]するぞ! 回を重ねるごとにバラエティが豊かになっていくシリーズだけに。[illegible]が楽しみだね!

ギターフリークス3rdMIX

3月登場予定!

半年の時を経て、ギターフリークスが帰って来る! 新システム「ベース演奏モード」などを導入し、連係セッション[illegible]楽しめる新しいスタイルの「ギターフリークス」が!!

ドラムマニア2ndMIX

3月登場予定!

根強い人気を持つ「ドラムマニア」[illegible]、2ndMIXとなってゲーセンに新登場だ。 気に[illegible]るセッションプレイや[illegible]の[illegible]どは追ってお知らせするので。今後もこのコーナーから目を[illegible]ないゾ!

ギター&ドラムに続き、ついに登場のキーボード。
オシャレな曲大搭載なのがウレシイ！

KEYBOARD MANIA™

※画面写真・筐体は開発中のものです。





っていうかホンモノ

コナミのビーマニシリーズとして今まで多くのサウンドシミュレーションゲームが登場したが、そのなかでもとくにシミュレーション色が強いのが、この「キーボードマニア」。なんと言っても、コンソールが24鍵盤（2オクターブ）+ホイールコントローラーという時点ですでにキてる。実際のキーボードと同等かそれ以上の規格。使っているパーツもドラムマニア同様、楽器メーカーでは有名なYAMAHAの純正品。シミュレーションところか、まさにホンモノの楽器が採用されていると言ってもいいくらいだ。

ゲームシステムはもはや王道！

とはいえ、実際にキーボードを弾くように、楽譜やらコードやらを覚えなきゃいけない、ということはない。ゲームの基本的なシステムは過去のビーマニシリーズに準じた、上から落ちてくるオブジェに合わせてタイミングよく鍵キーを押していくものだ。画面はオブジェの位置関係が分かりやすいよう、白鍵と黒鍵でオブジェの色が違うだけでなく、ドーミとファーシで微妙に色分けされている。このへんの細かい配慮はさすがコナミといったところ。

次にクリア&ゲームオーバーの条件だが、今回は今までのシリーズを合成させたようなシステムになっている。具体的に説明すると、曲が終了した時点でゲージが一定量以上でないとゲームオーバー、これはビートマニアと同じ。さらに曲の途中でゲージがなくなってしまっても、これまでのダンスダンスレボリューションのようにいきなり終わってしまう。と、こう書くとなんだかキビしくなってしまったような感じだが、実際にはゲージがカラになることはほとんどないし、うまく弾けた時の増加量の割合も、減る量に比べればかなり多い。普通に遊ぶぶんには、「途中閉店」は考えなくていいだろう。



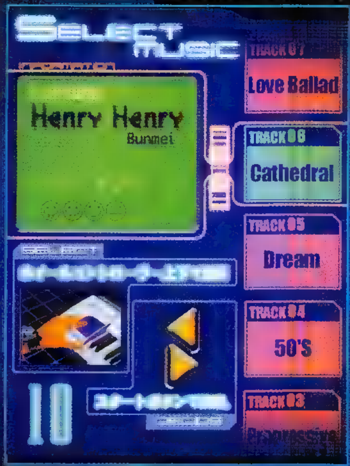
ゲーム画面。その他に背景画面になったりする。慣ったらより見やすいでしょ？
楽譜が読めなくても大丈夫！

ゲー事典　本来のキーボードだと、ホイールコントローラーはベンド（音程を滑らかに上下させる）やモジュレーション（音を震わせて厚みを出す）などのコントロールに用いるのだが、キーボードマニアではちょっと扱いが違う。

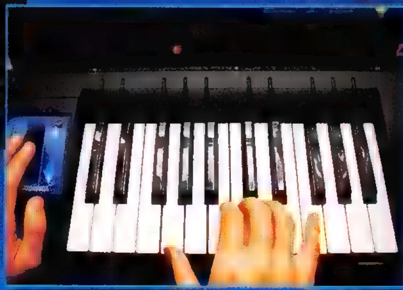


モードセレクト画面。鍵盤楽器経験者は、いきなりリアルからやってもOKだぞ！

収録曲は、他のビーマニとは一味違う。聖歌や50's、さらにプログレまであるじゃないですか！



基本的にこ[illegible]んと片手で[illegible]すと[illegible]るのが難しい



ダブルプレイができてこそ!?

ゲームモードは、デフォルトで「NORMAL（ノーマル）」と「REAL（リアル）」、それに練習用の「FREE（フリー）」の3種が用意されている。ノーマルはゲーム的な部分をメインに調整されており、キーボードを弾いたことがない人でも楽しめるようなつくり（要するに簡単）に。対してリアルは、本物のキーボードさながらに、音符をまさに「弾いていく」ことになる。和音や運指（どのキーをどの指で弾くか）も考えないといけない高度なモードだが、キレイに（カッコよく）美しく弾けた時の爽快感はまた格別。フリーは、プレイ内容に関わらず2曲遊ぶことができる。



知る人ぞ知る「morning prayer」。バブルシステムの起動ミュージックが、自分の手で演奏できます！

盛り上げる？ 落ち着かせる？

モードを選んだらいざ演奏。最高で2曲まで遊べ、選べる曲は全部で8曲となっている。もちろん、各曲ごとへの力の入れようはかなりのもの。今回は過去のビーマニシリーズの中でも最高レベルの音質を誇っており、シンセ系の高音域をじつに気持ちよく演奏させてくれる。ともすればやかましくなりがちなこのジャンルだが、アーケードにあってもしっかり「音が出せてくれる」はずだ。

ちなみに、収録されているジャンルはやはりキーボードを主体にしたメロディアスなものが多い。ポップスやバラード、やや珍しいところではオールドタイプのジャズもプレイできる。

さらに、およそキーボード向けっぽくないトランスやテクノなんかも同時に収録されているが、こちらは逆に「キーボードマニア」ならではの試みがなされている。1つのキーで「バシッ」と音ネタが鳴ってしまったりするのが、むしろ新鮮に感じるかもしれない。



やっぱり最終的にはダブルプレイで華麗に決めたい！ かな？

ワンポイントアドバイス

最後に、この記事を読んでいるころには、もうすでにゲームセンターで見かけれられるハズだ。実際に遊ぶ際の注意点をいくつか挙げてみよう。

●曲によっては、単なる「音階」だけでなく、MIDIドラムのような「リズム」を叩くパートもある。ムリに片手で弾こうとしないで、そういうところではリズムに合わせて両手で弾いてしまおう。

●ホイールコントローラーは、よく見ると「上」か「下」かの指定もある。間違えないように。ちなみに、ホイールは単体で動かすだけで音が出るようになっている。

●まれに太い線で結ばれているオブジェが出現するが、これは「その線の間押しっぱなしにすることでOKと判定される」特殊なオブジェになっている。親指で押しっぱなしにしながら人差し指と中指で別のオブジェを弾く……というような、高度な技術が要求されることもあるかも!?







ゲー事典　ちょっとうまい人だと「ノーマルでは物足りない！」と感じるかもしれないが、心配無用。ドラムマニアのように、ちゃんとリアルモードも用意されているとのウワサだ。発表までしばし待て！

担当：はまー

より豪華に！　より優雅に！
beatmania III™

-The latest evolution machine-

緊急速報！

最初に断っておくが、「これ」は今までビートマニア筐体でリリースされてきた「～MIX」とはワケが違う。筐体も一新され、プログラムレベルから新たにつくられた新シリーズなのだ。操作系こそ5キー＋ターンテーブルと元祖のものを踏襲しているが、プレイした時の感覚は思っているよりも違うものになるはずだ。

ついに発表された新しいビートマニア。親しみやすさと高級感を兼ね備えたこのプレイ感覚に驚愕せよ！

※画面写真・筐体は開発中のものです。



ここが違う！

そういうワケで、今までのビートマニアとどう違うのか、曲以外の面から順に見てみよう。

1.画質＆音質が向上！

「beatmaniaⅢ」では解像度が640×480になり、さらに細かいグラフィック表現が可能になった。また、サウンドのサンプリングレートも向上しており、「音」自体のクオリティもアップ。「Ⅲ」では過去の名曲もカバーしているが、高品質に生まれ変わったことで新たな気持ちで聴けるはずだ。



エフェクター＆FDD。ここまでやられたら使うしかない！

2.エフェクターが充実！

筐体写真を見てもらえば分かるとおり、「これでもか」というぐらい高度なエフェクトを、プレイヤーが自在に操ることができる。元祖ではエコー1種類のON・OFFだけだったが、「Ⅲ」ではプログラムノブ×2・パラメータノブ×4・セレクタノブ×1・フットペダル×2……単純計算でも9個のI／O！　ゲームコンソールも顔負けの量になっている。

となると、当然エフェクト自体の種類も豊富。エコーはもちろん、ディストーションやローファイもお手のもの。しかも、曲全体にかけるか、キー音（叩いて鳴る音）のみにかけるかまで選択できる。ON・OFFもフットペダルで瞬時に切り換えられるので、「曲途中で特定のパートだけかける」なんてことも余裕。まさにDJさながらの演出を堪能できる。



フットペダル。1P中でも両方使うことができる。

3.フロッピードライブ搭載！

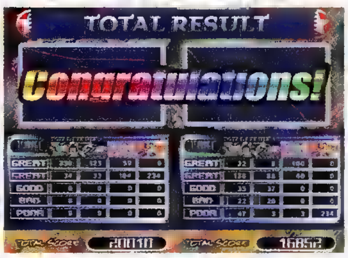
なんと3・5インチフロッピーディスク（DOSフォーマット）用のドライブが搭載されている。これで自分の通算スコアを持ち歩くことができるので、たとえばインターネットランキングに参加するにしても、いちいちパスワードをメモする必要はなくなる。また、クリアした曲をチェックすることもできるので、たとえば全曲クリアすると……。

4.ヘッドホン端子を採用！

ゲームセンターでは周りがうるさくていまいちノれない、しかし音量を上げると、今度は他の客の迷惑に……。そんなジレンマに悩みがちなビートマニアにも、ついにヘッドホン端子が！　「素」の状態で満足できないプレイヤーは、ヘッドホンをつなげてさらに浸ってしまおう。

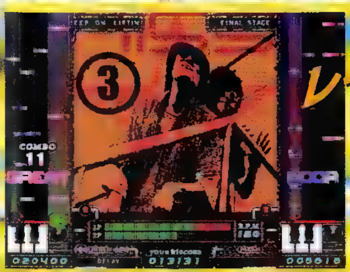


「tsunagi」モードでは、曲順を自由に組んで「通し」でプレイする。



「tsunagi」のリザルト画面。コンボも4曲通し！

レイアウトもよりゴージャスに！







「beatmaniaⅢ」では、なんと曲ごとにオブジェや画面のグラフィックが変わるようになっている。また、BGアニメーションも画面全体を使っており、かなりアクティブな印象を受ける。

ゲー事典　BMⅢで使われるフロッピーのメインデータは、簡単には開けない形式で保存されるようになるらしい。ちなみに対応しているフロッピーディスクのフォーマット形式は、DOSフォーマット形式の3.5インチフロッピーディスクのみなので、間違えないように！

ARCADIA Beat Maximum

BEMANIシリーズが、期待の最新鋭機種「PS2」に早くも進出!!
アペンドディスクも、ますます充実してBEMANI漬けだ!!

ビーマニシリーズ コンシューマインフォメーション

ビートマニア APPEND 5thMIX ～Time to get down～

ビートマニアシリーズ最大の収録曲数をひっさげて、アペンド最新作5thMIXが登場。きっちり収録されている、アナザーやハード[illegible]で加えると、総曲数はナント60曲以上！ 新モードのハイスピードモードや、ヒドゥンモードと組み合わせると、遊び方は[illegible]だ！

4thで好評だった、ボーナスエディット（別アペンドが必要）も、ひきつづき収録している。



機種：プレイステーション
発売日：2000年1月27日
予価：2,800円

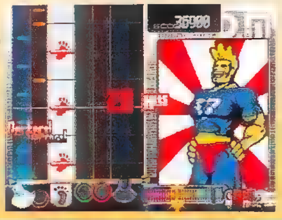
※アペンドディスクのため、起動するには別売「beatmania」が必要です

「ドラムマニア」

ゲーセンをスタジオにしてしまった「ドラムマニア」が、早くもウチにやって来る!! しかも、ウワサのPS2と同時発売だ!! オマケに専用コントローラまで付くとあっちゃあ、もうゲーセンそのまんま。初心者の方でも安心のトレーニングモード、いつでも好きな曲がプレイできるフリーモードも入って、始めてドラムマニアにさわる人から、バリバリのマニアまでカバーしているぞ。

注目のギターフリークスとのセッションプレイだが、既発売のギターフリークスとリンクさせるのではなく、ドラムマニアのみでセッションプレイが可能だ。また、ギター側をCPUに自動演奏させることも可能で、ワイドテレビを使用すると、より迫力あるクリップ映像を出せるという、もう至れり尽くせりな内容となっているぞ。3月4日は、お店に走るしかないっっっ!!





機種：プレイステーション2
発売日：3月4日（予定）
価格：オープン価格
仕様：専用コントローラ＆スタンド同梱

※画面は開発中のものです

Dance Dance Revolucion 2ndMIX Dreamcast Edition

ついにドリームキャストにもダンスの嵐が吹き荒れる！ DDR2ndが満を持して登場だ。GD－ROMの大容量を活かし、DDR1st、DDR2ndの[illegible]は、ほとんど収録。しかも、ひとあし早く3rdの曲も4曲、さらにDC専用のステップデータも入っているとのこと。

トレーニングモードの強化や、背景エフェクトの調整など、2nd完全制覇の日も近い!!

機種：ドリームキャスト
発売日：2月17日
価格：5,800円（税別）
仕様：ドリームキャスト版ダンスダンスレボリューション専用コントローラ、ぷるぷるパック対応



ポップンミュージック3アペンドディスク

去年発売された、ポップンミュージック初のアペンドディスクがシリーズ最短の移植スピードで早くも登場！ 今回はナント、サンプラザ中野＆パッパラー河合による注目の新ユニット「スーパースランプ」の1stシングル曲を収録。しかも好評だった「どこでもポップンミュージック」が「Vol.2」になって収録されている。どこでもポップンが楽しめるね。



機種：プレイステーション、ドリームキャスト
発売日：2月10日
価格：2,800円（税別）
仕様：プレイステーション版ポップンコントローラ、ポケットステーション、ドリームキャスト版ポップンコントローラ、ぷるぷるパック、ビジュアルメモリ

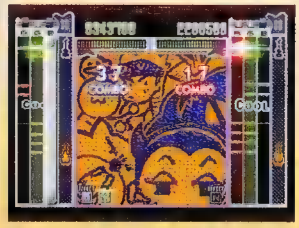
※アペンドディスクのため、起動するにはプレイステーション版、ドリームキャスト版「pop'nmusic 2」が必要です。

ギターフリークス APPEND 2ndMIX（仮）

ダレでもギタリストになれるギターフリークスに、新曲が12曲もプラスされた、アペンドディスクが登場。中には某有名アーティストの曲も入っているらしい。ドラムとのセッション曲も収録されているので、今から練習だ！

また、アーケード版ギターフリークス3rdMIXとのリンクが可能。PS版専用コントローラもアーケードで使えるようになるぞ。

機種：プレイステーション
発売日：2月24日（予定）
価格：2,800円（税別）
仕様ギターフリークス専用コントローラ、ビートmania専用コントローラ、デュアルショック対応



※アペンドディスクのため、起動するには別売「ギターフリークス」が必要です。



BEMANI普及委員会

[illegible]ザーと[illegible]ハート[illegible]のビートマニアシリーズと[illegible]線[illegible]「ポップンミュージック」[illegible]シリーズ[illegible]作目[illegible]されていますが、街の[illegible]では、女の子[illegible]ん2、3人組が[illegible]いコ[illegible]して いる[illegible] [illegible]まとまった良質な[illegible]で、もっと多くの人に触れ[illegible]です[illegible]と いっても、[illegible]、ビートマニア[illegible]系[illegible] [illegible]操作パネルの[illegible]ボタンと、[illegible]ですが、[illegible]してしま[illegible] [illegible]近々「3」も発売されるので、[illegible]してみてね。

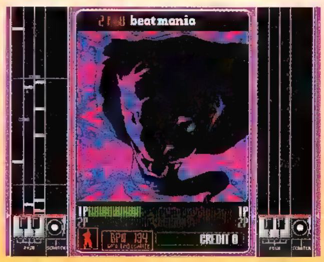
The Millennium of BEETHOVEN

強力活躍中のDJたちが、ベートーベンの名曲を大胆にアレンジした、「21世紀のバロック音楽」。中には、ビートマニアのアレンジでおなじみ「ヒロシワタナベ」の名前も！ 別盤でバッハ版もあるぞ。



beatmania maniac－tracks

いままで[illegible]が足りなかったため、CD化されなかった、コナミ内作楽曲や、特別アペンドにより、CDに入らなかった、幻の名曲がついに集結!! まさにミンナが待ってた1枚だ!!



※写真は業務用ビートマニア2nd MIXのものです。

メガヒットの名曲がゲームセンターに響く！

DREAMS COME TRUE

意欲作を連発するコナミビーマニシリーズに、新しい波が押し寄せる！

　そのビッグウエーブの名は「Dancing Stage featuring DREAMS COME TRUE」！ コナミの人気ダンスゲームと、邦楽界の大ヒットメーカー「DREAMS COME TRUE」が手を結んだ、夢の一大プロジェクトだ！

　基本的なゲームシステムはDDRと同じシステムを採用。スクロールしてくる矢印に合わせ、タイミングよくフットスイッチを踏めばOK！　プレイヤーのレベルに合わせて多様な調整もできるので、ダンス初心者もDDR命っ子にも完全対応！　誰もが簡単に、ドリカムの名曲に合わせてステップを刻めるぞ。

　気になる総収録曲は全13曲。デビュー当時から現在に至るまでのシングル・アルバムの中から、ダンスに適した曲がチョイスされているぞ。どの曲も大ヒットを記録したものばかりなので「初めて聞く」ってな曲はまずないんじゃないかな？

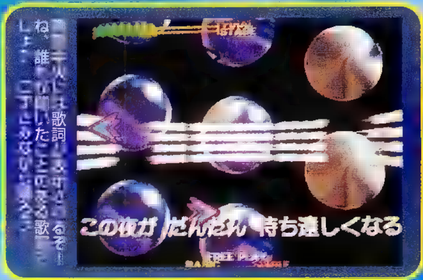
　初期の名曲「Ring! Ring! Ring!」「うれしい！たのしい！大好き！」、ドラマの主題歌でブレイクした「LOVE LOVE LOVE」「晴れたらいいね」、加えて最新シングルの「SNOW DANCE」も収録しており、バラエティに富んだドリカムナンバーが楽しめるのだ！

　すべての曲はあえてリミックスせずに、原曲のまま収録されてるぞ。もちろん、スピーカーから流れてくるのは、吉田美和さんの美麗な歌声だ。

　画面には歌詞も表示されるので、口ずさみながら踊ることも全然オッケーだ！　みんなで楽しく盛り上がれること請け合いの「Dancing Stage featuring DREAMS COME TRUE」。

　ゲームセンターでお馴染みの曲が流れてきたら、速攻チェックだ！







邦楽のスーパーアーティスト「DREAMS COME TRUE」が、ダンシングステージに登場！　誰もが知ってるヒットナンバーで、軽やかに踊り出せ！

モードセレクト大解説

ゲームスタート時に左右の矢印ボタンを押しながらスタートボタンを押すことにより、プレイに関する様々な設定を変更することができるぞ。

PLAY STYLE

ダンスモードの種類を選択ッ。

Single	1人用の通常モード。
Versus	2人対戦用（Singleと同等）
Couple	カップル専用パターン。
Double	1人で2人分のステージを使用。

DIFFICULTY

難易度を選択しよう！

Basic	標準的な難易度です。
Trick	ちょっとムズいです。
Maniac	上級者向け！
StepUp	一曲目はBasic、二曲目はTrick、三曲目はManiacとステップアップします。

ROTATE TYPE

流れてくる譜面の配置パターンの向きを選択できるぞ。

Normal	通常の正面向き
Mirror	譜面が180°回転



SEQUENCE SPEED

標準から3倍速までの間で、矢印の流れる早さを調整できるぞ。3倍速は超スリリング！　話のタネに一度やってみるのもいいだろう。

APPEAR TYPE

矢印が出現するパターンを設定できるぞ。

Normal	通常通りに出現
Hidden	画面途中矢印が消えるぞ
Sudden	画面途中から矢印が現われる

ARROW TYPE

5種類の矢印の中から、好きなものを選択できるぞ。お気に入りを決めておくのも、その日の気分で選ぶも自由だ。

SELECT MUSIC

曲目	難易度
LOVE LOVE LOVE	1
うれしい! たのしい! 大好き!	1.5
晴れたらいいね	1.5
SNOW DANCE	2
go! "on,baby!"	2.5
決戦は金曜日	2.5
PEACE!	3
なんて恋したんだろ	3.5
It's so DELICIOUS	4
朝がまた来る	4
LOVETIDE	4.5
Ring! Ring! Ring!	5
opening theme ~the monster is comming~	6.5

ゲー事典　TKに続いてドリカムまでもがダンシングステージに登場し、今度はどのアーティストがフィーチャーされるのかとっても楽しみだよね！　ちなみに、アルカディア編集部の登場希望アーティストは……1位·WANDS　2位·ZOO　3位·忍者　……となったぞ。みんなも登場希望アーティストを色々考えてみるといいだろう。

SSR制覇への道っ!!

Dance Dance Revolution 3rdMIX

こんなのムリ〜っ!! 弱音を吐くのは、やることをすべてやってからでも遅くはない。SSR最上階までの階段を、一歩ずつゆっくりと一緒に上がっていこう。

担当：スー　協力：後藤 正義

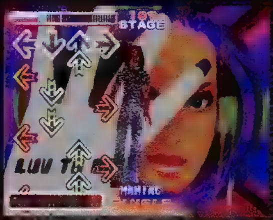
STEP1 家庭用完全制覇

いくら高難度のSSRとはいえ、攻略の要は反復練習による「馴れ」が重要。といっても、技術もないのに、延々SSRをプレイしてきたところで、クリアはほど遠い。

そこで、PS版「DDR2nd」を使って、自分の実力を確認しよう。当然MANIACでオールクリアが目標。なにもフットコントローラーまで用意しなくてもイイ。重要なのは、矢印の多さに目を慣れさせること。途中でドコを踏むのか見失わず、見失ったとしても、すぐ復帰できるための経験値を貯めておこう。

次に、アペンドのCLUB versionを用意。これは、通常の矢印と色の違う、8部音符に馴れるためだ。

手でも構わないから、これらを難なくクリアできるようであれば、ゲーセンへ向かって、3rdにチャレンジだ。



この[illegible]の矢印を見よ。[illegible]に叩き込むことが先決だ。



まずはPS版「DDR2nd」で[illegible]。いくらやってもタダだし!!

STEP2 曲暗記重要

いよいよ3rdに入るが、BEMANIシリーズを通して、重要な攻略法は「その曲を覚えること」。やはりリズム感が大切なので、曲を覚えてしまうことは、制覇への近道。発売中のCDを買ってきて、四六時中聴いても効果的だ。

3rdのアナザーモードは、2ndのマニアックより難しい。しかもSSRになると、足譜が極端に変わる曲もある。

- IN THE NAVY'99
- LUV TO ME
- AFRONOVA

には特に注意しよう。

STEP3 SSRへ……



この画面が出たら、SSRコマンド成功。[illegible]

コマンド

コイン投入後、出現する3rdMIXタイトル中に左右選択ボタンを、◀◀◀▶▶▶◀▶と押す

※（左左左右右右左右）

ランク	曲名	アーティスト	コメント
第1段階	Mr.wonderful	SMILE.dk	まずは肩(足!?)慣らし。曲を覚えていればなんてことはないハズ。ダメなら要練習。
第2段階	Turn me on	E-ROTIC	8部リズム、高BPMの練習用。ステップの構成はそれほど難しくはないので、惑わされないように。
	Do it all night	E-ROTIC	「Turn me on」とリズムはさほど変わらないものの、こちらのほうが少し遅いので楽。しかし、遅い分ステップが難しい。
	Operator	PAPAYA	曲スピードが遅いので、楽かと思いきや、同時踏みが多く、苦労するかも。
	Butterfly	SMILE.dk	リズムが早いうえに、ステップの難度が高い。しかし、踏むリズムは曲と同調しているので、比較的楽にクリアできるかも。
第3段階	Follow the Sun	TRIPLE J	イントロ部分に難しいステップがあるが、音がピアノのみなのでリズムがとりにくい。歌が始まるまでに終わらないように。
	La senorita	CAPTAIN T	ステップが曲や歌に同調しているので、曲を覚えることがかなり重要になる曲。
	Flash dance	MAGIKA	曲が有名な分、ステップがかなり高難度になっている曲。11連続8部+同時押しがあり、その7個目と11個目が同時押しになっている。
	Dam dariram	JOGA	最初と最後に連続の高難度ステップが続く。そこさえ乗り切れば、あとは曲に合わせて踏んでいくだけ。
第4段階	Boom boom dollor	KING KONG& D.JUNGLE GIRLS	連続する8部は横を向いて踏むと楽。ただし終わりにある、左・右と続く部分に注意。最後の連続8部は、正面で構えよう。
	Dead end	N&S	最高難度、足9つの中では、比較的楽な曲。連続8部は足を交互に使い、8の字を描くように踏んでいこう。
第5段階	Dynamite rave	NAOKI	馴れないうちは、一瞬で終われる曲。8部と16部が入り交じっていて、それが4回続く。とにかく覚えて、リズム感覚を掴もう。
	Paranoia rebirth	190'	鬼のような連続8部があるが、逆にリズムが取りやすい。中盤でゲージを稼いで、7、7、15、15、15、15、15、15に備えよう。そこを越えれば……。
	AFRONOVA	RE-VANGE	DDR3rd最凶の曲。前半から連続8部で始まるので、慣れが重要。中盤の連続ステップはどちらかの足で上を軸に。最後の連続同時ステップにも注意。

ゲー事典 コナミ六本木の地下取材室。その造りは、80年代のディスコをホーフツとさせる、ナイスな空間だ。そこでプレイするダンスはもう格別。そこらのゲーセンじゃまず味わえない。その取材室は、どんな取材室なのか？　その全景は、コナミから絶賛発売中のビートマニアビデオで見ることができるぞ。

Dance Dance Revolution Solo2000

豪オモロ!
春先もSolo2000で決まりってゆーか!

担当：田渕健康



DDR soloの興奮から半年!
ついに待望の「solo2000」が
BreakOut!
今回は各種モードと爆熱収録曲を
ズビシと紹介するぜ!

ダンサブルな我ら

6つのフットパネルが生み出す、未曾有の大興奮! かつてない衝撃をもたらしたDDRSoloより半年、続編とも言える新ステージ「D.D.R.Solo2000」が、早くもゲームセンターに登場したぞ!

前作よりもさらに増加した白熱のダンスナンバーと、新規に導入された新システムが、すべてのプレイヤーをSolo2000の深遠なる世界へと誘ってくれる! こりゃあもう四の五の言わずに筐体にコインをブッ込むしかねぇぇぇ!

選べるモードは3種類!

ゲームがスタートしたら、まずはパネルの数を選んでくれ。

ビギナーには矢印控えめの「3PANELS」がお薦め。「ナナメ方向」に慣れてない人も、コイツで感触を掴んでおくのも悪くない。

生粋のDDRっ子には「4PANELS」モード。長年慣れ親しんだ4パネルで、NONSTOPを踊りぬけ! 4パネルと言えども、MANIACは容赦なく歯応えがあるから安心だ。

そして、SoloのSoloたる所以を全力でアピールしているのが「6PANELS」モードだ。Soloの真骨頂とも言える6つのパネルを、君のステップで駆け抜けよう!

チップ制を知っておくべし

今回から導入された「チップシステム」を紹介しよう。画面左下に見えるコイン、これが「チップ」だ。これは曲を選択するときや「FAILD」の際に支払われるのだ。「チップ」がすべてなくなるとゲームオーバーとなる。逆を言えば、チップがなくならない限りゲームオーバーにはならないのだ。

チップがどのように消費されるのか説明すると、まず曲を選んだ瞬間、選んだ曲に応じて規定量のチップが支払われる(通常曲は1枚、NONSTOPは2枚)。そして、選んだ曲を失敗(FAILD)してしまうと、さらにチップが1枚没収される。

つまり、通常曲を選んで(チップ−1)、途中で失敗しても(さらに−1)、もう1枚チップが残っているからゲームオーバーにならない、という按配だ。一曲目にNONSTOPを選んで(チップ−2)ゲームオーバーになった場合(さらに−1)は、チップが0になってゲームオーバーとなる。

なお、曲をクリアしても支払ったチップは返ってはこないし、AAAを取ってもチップは増えないので注意だ。



クレジットを入れた後にボタンを連打しちゃうと「4PANELS」になっちゃうゾ。



失敗したらチップ没収!「YOU LOST 1 CHIP」の文字が見えるかな?

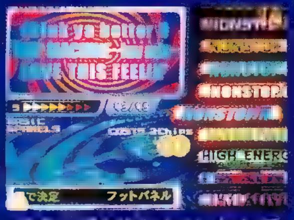
好評のNONSTOP MEGAMIXだが、今回は新たに3つのコースが加わったぞ。

バースト必至のハイパーレイヴ、NAOKIスペシャルとも言える「MEGAMIX G」!

家庭用DDR2ndオリジナル曲の美味しいとこ取りの「MEGAMIX H」!

アフロノヴァっ子にはコレしかねぇ! コンボを繋ぐのが難しい「MEGAMIX I」!

どれも踊り甲斐十分なので、一度は選んでみてくれ!



このコースしかないっしょ! トリップluv mixをゲーセンで踊れるこの喜び!

NONSTOP MEGAMIX LIST

MEGAMIX A	GET UP'N MOVE/SAMBA DE JANEIRO/DON'T CLOCK ME
MEGAMIX B	THAT'S THE WAY'98/GET OFF/TOGETHER&FOREVER
MEGAMIX C	BRILLIANT 2U/SP-TRIP MACHINE~JUNGLE MIX~/PARANOIA EVOLUTION
MEGAMIX D	CLUB TROPICANA/KUNG-FU FIGHTING CMIAMI BOOTY MIX/FREAKY
MEGAMIX E	I'M ALIVE/MY BABY MAMA/LOVE MACHINE
MEGAMIX F	Let the beat hit em!/SUPER STAR/HYSTERIA
MEGAMIX G	DYNAMITE RAVE/CELEBRATE NITE/CAN'T STOP FALLIN' IN LOVE
MEGAMIX H	think ya better D/TRIP MACHINE~luv mix~/LOVE THIS FEELIN'
MEGAMIX I	AFRONOVA/WILD RUSH/DROP OUT

PIC UP NEW NUMBER!

Solo2000を賑わす新曲の中から、特に注目しておきたいナンバーを。ピックアップして紹介ッ!

●SKY HIGH
往年の名曲。っつーかルチャファンなら押さえておきたい一曲。入門用にも最適と言える。

●think ya better D
PS版の「DDR2rd」からのコンバート。元はPS版「DDR」のエンディング曲だったのが、ファンの要望を受けてレギュラー曲に。

●I DON'T WANT TO MISS A THING(PLANET LUTION MIX)
この冬来日を果たしたエアロスミスの名曲をダンサブルにカバー。世紀末を飾るに相応しい一曲と言える。ステップは強めに踏んで、メロディーラインとハモらせよう。

●WILD RUSH
徐々にBPMが早くなっていくと言う変則曲。実は曲の出だし、テンポが遅い時の方がタイミングを取り辛いっつーね。

●LOVE THIS FEELIN'
PS版「DDR2nd」では最後に登場したエキストラトラック。6パネルマニアックでは未曾有の足捌きが要求され、とってもハイになれるぞ。

●TRIP MACHINE~luv mix~
アーケードではパラクリーンに続いての「2MB」ナンバー。8分音符&16分音符の応酬で、なかなかに手強い作品に仕上がっている!

SONG LIST

※難易度はすべて6パネルモード、ベーシック時のものです。

	曲名	アーティスト	収録CDタイトル	難易度
○	I'M ALIVE	CUT 'N MOVE	DancemaniaDELUXE	1
	I'M ALIVE	UNCLE36 SECfest.MC TAIWAN	DancemaniaBass1	3
○	HIGH ENERGY(Johm'OO'Fleming Remix)	SLIP&SHUFFLE featuringLEONI	DancemaniaX3	2
	DON'T CLOCK ME	POPULA DEMAND feat.THE GET FRESH GIRLS	DancemaniaBass2	2
○	SKY HIGH	DJ MIKO	DancemaniaX3	2
	CLUB TROPICANA	CYDNEY-D	DancemaniaBass4	2
○	TEMPLE OF LOVE	E-ROTIC	DancemaniaX3	2
○	think ya better D	sAmi	KONAMIOriginal	3
○	DRILL INSTRUCTOR(C-Jah Happy Mix)	CAPTAIN JACK	DancemaniaSPEED3	3
	MY BABY MAMA	ANQUETTE	DancemaniaBass3	3
○	KISS ME(KCP REMIX)	E-ROTIC	DancemaniaSPEED3	3
○	DREAM A DREAM(MIAMI BOOTY MIX)	CAPTAIN JACK	DancemaniaBass4	2
○	CAN'T STOP FALLIN'IN LOVE	NAOKI	KONAMI Original	3
○	I DON'T WANT TO MISS A THING(PLANET LUTION MIX)	DETA VU featuring.TASMIN	DancemaniaSPEED3	3
	GET UP'N MOVE	S&K	DancemaniaBass2	3
	GET OFF	WIZZZARD	DancemaniaBass3	4
○	TOGETHER&FOREVER	CAPTAIN JACK	DancemaniaDELUXE2	3
	TOGETHER&ROREVER	NINEBALL feat.ATOMIC GUN&JULIA	DancemaniaBass1	3
○	TYPICAL TROPICAL	BAMBEE	DancemaniaX3	3
○	CELEBRATE NITE	N.M.R	KONAMI Original	3
	Let the beat hit em!	STONE BROS.	KONAMI Original	3
	KUNG-FU FIGHTING(MIAMI BOOTY MIX)	BUS STOP feat.CARL DOUGLAS	DancemaniaBass3	3
○	WILD RUSH	FACTOR-X	KONAMI Original	4
	THAT'S THE WAY'98	DJ BASS feat.MC DIXIE	DancemaniaBass1	4
○	STRUT YOUR FUNKY STUFF	DIAMOND	DancemaniaBass5	4
	SAMBA DE JANEIRO	BASS FIST! feat.BOOGIE GIRL	DancemaniaBass1	4
	FREAKY	DE LITE&MC YOUNG	DancemaniaBass3	5
○	SEXY PLANET	Crystal Aliens	KONAMI Original	4
	LOVE MACHINE	PONY TOWN BOYZ	DancemaniaBass4	4
○	LOVE THIS FEELIN'	Chang ma	KONAMI Original	4
	HYSTERIA	NAOKI190	KONAMI Original	5
	SUPER STAR	D.J.RICH feat.TAILBROS.	KONAMI Original	6
○	TRIP MACHINE ~luv mix~	2MB	KONAMI Original	6
○	DROP OUT	NW260	KONAMI Original	6
	PARANOIA EVOLUTION	200	KONAMI Original	6

※○印はDance Dance Revolution Solo2000で追加された曲です。

ひらちれのDDRラブ!



こんにちは、ひらちれこと平地レイです。わたくしおかげさまでTVや雑誌で『DDRユーザー代表』的なお仕事を頂くことが多くなりました。嬉しいありがたいことです。今日はそのいくつかの裏話をちょっとお話しちゃいましょう。

最近、TV朝日系列「ボスキャラ王」内で行われたDDRの大会にて、審査員をやらせていただきました。最初は企画会議に参加して模範演技を見せるいうことで、KOFD（99年9月に行われたコナミオフィシャルパフォーマンス大会）でのダンスを見せるだけだったのが、そのまま審査員もお願いしますというTV的ノリ(って何)で出演。3週にわたって出てきました。

審査方法は、ダンス性・表情・アピール度・技術などを審査員一人一人が10点満点で付けていったワケですが、4人一斉に開始という状態で見るのはちょっと大変だったかな。でも決勝では広い会場である程度やりやすくなり、本家パラパラダンサーがシードに入ってきたりと、ネタ的には面白かったですね。CMダンサーの本格的ダンスも格好良かったし。

予選で、お椀いっぱいのパチンコ玉をもってプレイという謎な審査がありましたが、これは落ちた玉で滑る人がいてキケンですよ、TV朝日さん（汗）。

それからもう一つ。ひらちれは年末に韓国コナミさんに呼ばれて、韓国のDDR大会に出てきました。日本では譜面をエディットしてメモリーカードを筐体にさして、練習しまくって韓国へ望みました。が！大会前日、リハーサルをしようとした私たちの前に恐ろしい事実が!!

メモリーカードがささらない！（驚愕）

そうです、韓国にはプレイステーションがないので、DDRリンクバージョンではなかったのです（涙）。でも、このあと1日で他の曲の譜面を覚えて振り付けをして、大会に望んだのでした。やー、終わってみれば経験値が上がったし楽しかったんで、オッケーでしょ（笑）。

ひらちれのお部屋　http://www.hirachi.com/

今度は手強い!?
ポップンステージ.ex

ポップンステージが、早くもバージョンアップして登場。かゆ～いところにまで手が届いて、よりいっそう遊びごたえがよくなったぞ。

担当：スー

ポップ君の形が変わった!!

exでの1番の変更点は、ゲーム中に流れる「ポップ君」の形状が変更されたことだろう。前作ポップンステージにおいてのポップ君の形状は、ただ円形だった。

しかしこのexでは、ポップ君の形状が、前列のステップでは「▲」。中央の列の赤は変わらずのだ円形。後列は「▼」と変更されたのだ。

これにより、今までは、ステップの配列を頭に思い浮かべながらプレイしたが、ポップ君の形状で、前列か後列かを判断できるようになった。

だが、中には従来のポップ君の形状がいいという人もいるだろう。そんな人は、ゲームモード選択時に、緑のステップを踏むと従来のポップ君にすることができるぞ。



このように変形したポップ君。ドコを踏めばいいかすぐに分かるね。

exはそうはいかない!!

ポップンステージexは、ゲームモードもさらに充実。初心者用の「NORMAL」、中級者以上用の「ANOTHER」、アナザーにオジャマがついた、超上級者用の「HARD」、さらに上を目指す人に、超ド級ノートの「MANIAC」が用意されている。

ステップモードも、従来の6スイッチモードと、10スイッチモードが健在だが、exで10スイッチモードを1人でプレイしようとすると、以前のポップンステージのようにはいかない。

それは、パネルの右半分と左半分で、同じ個所のポップ君が同時に上がってくるからだ。よって、まるで反復横飛びを延々やらされているような気になってくる。しかも、そのパターンが延々と続くので、体力的にもかなりキツい。

「今まで10スイッチモードでプレイしていたのに、それじゃチョットやりがいないかも」なんて心配は無用。そんなマニアの方々用に、ちゃーんとダブルプレイ用のノートも用意されているぞ。それはハードモードの10スイッチモードだ。このモードでは、怒濤のごとく押し寄せるポップ君と、オジャマの波状攻撃で、そんなマニアの方々を必ずや満足させてくれるだろう。



怒濤の足譜＋オジャマ。キミはこの攻撃に耐えられるかっ!?



こんな足位置でピョンピョン跳ぶことになる10スイッチモード。キツい。

まだ見ぬ新曲も!!

気になる新曲は6曲と大幅に追加された。そのほとんどがポップンミュージック3の人気曲、パンクの「LET ME FEEL SO HIGH」や、パワーフォークの「なんか変だ！」などだ。本家ポップンミュージックのノートを思い浮かべると、いったいどんな足譜が構成されているのか。気になって夜しか眠れないだろう。

さらに、このexで発表される新曲の存在も……。重度のポッパーズは、早速街で必ず1度プレイして確認しよう。



ノーマルで難度6のスーパーユーロ。MANIACだといくつかな？

	ジャンル名称	ジャンル	曲名	アーチスト名	曲説明
1	トロピカル	TROPiCAL	beAchest beAch	Sana Meets Togo PAPA	南の風とウクレレが、常夏気分の心地良さ。
2	80'sポップ	80's POP	Girl from the Portrait	1000 RIVER featuring Masato Ishida	ちょっぴり懐かしいニュー・ウェーブ・ロック！
3	ガリー	GIRLY	Love Is Strong To The Sky	SAORI	女の子のためのポジティブ・ラブソング。
4	Jテクノ	J-TEKNO	Quick Master	act deft	早いテンポのテクノビート。クールに決めろ！
5	Jダンス	J-dance	Lets'me Let's go	Ma-You	日本発、本格派ヒップホップダンス！
6	サンバ	SAMBA	Viva! 2000	Marilia&Kaorin	ビバ！熱いリズムで陽気にカーニバル！
7	フォーキー	FOLKY	White day dream	馬場一嘉	みんな大好きギターポップ。歌いながら踊ろう！
8	ファンク	FUNK	Let's go danceing	Beriji	ファンキービートはルーズに決めろ！
9	スパイ	SPY	spicy piece	ORIGINAL SOUND TRACKS	スパイ映画を思い出しちゃうスリリングな曲。
10	クールダンス	COOL DANCE	full moon	"Naomi""fut""Ryo Asakawa"	ユーロビート風ダンスミュージックだよ！
11	カンフー	KUNG-FU	the Claw & the Dragon	Re Mongkoh〈李 紋洪〉	アチョ？ッ東洋の神秘、今燃える！
12	マサラ	MASARA	すてきなタブーラ	TABAN KING	思わず踊り出しちゃうアジアンテクノ！
13	ガールズポップ	GIRLS POP	Picnic	Three Berry Icecream	キュートでハッピー！おしゃれなポップス。
14	ハウス	HOUSE	A LOVE WE NEVER KNEW	JULIANNE&EDISON	ポップン風味なハウスミュージックだよ！
15	スパニッシュ	SPANISH	?Que vas ■ hacer?	TRAVIESO	哀愁のギターサウンド。これが情熱だ！
16	ミュージカル	MUSICAL	ミュージカル "5丁目物語" よりオーヴァチュア	ナヤ～ン & his Orchestra	スター気取りで、あなたもヒロイン。
17	スカコア	SKA CORE	Go no stopping	CATAPiLA	ビート炸裂、骨太スカ！君はついてこれるか？
18	アニメヒロイン	ANIME HEROINE	魔法の扉 (スペース★マコのテーマ)	a.s.a	わたしは魔女っ子だって女の子だもん。
19	ヨーデル	JODLER	LA LA LA LA YO-DEL	DJ Simon	のどかで激しい？ヨーデルテクノ！
20	レゲエ	REGGAE	BoaBoaLady!	jammaster' 73	ぐうたらノってジャマイカ気分。
21	ヘビメタ	HEAVY METAL	I'm on fire	AD/DA	骨太ギターサウンド＆シャウトの嵐!!
22	ユーロダンス	EURODANCE	Bit of Love	"Super Wink ""fut""Ryo Arshe"	セクシー＆ミステリアスな女性デュオが歌う90'Sダンスチューン。
23	ニューカマー	NEW-COMMER	un-Balance	佐藤千晶	あのパッパラー河合さんがプロデュースした注目の新人。
24	パワーフォーク	POWERFOLK	なんか変だ！	新堂敦士	今どきの女の子たちへの辛口なメッセージソング。
25	パンク	PUNK	LET ME FEELSO HIGH	Little Bitch.K²	ポップン流21世紀型パンクロック。変だけどかっこいい。
26	スーパーユーロ	SUPER EURO	WE TWO ARE ONE	Lala Moore	アップテンポのスーパーユーロ。みんなでキメて踊っちゃえ～！
27	スキャット	SCAT	cat's Scat	Q-Mex	愉快で笑えるスキャット・ソング。楽しくノレば、みんな友達！

ゲー事典　BEMANIシリーズも、コンシューマーにほとんど移植されてるけど、特にこのポップンステージは望み低い度NO.1（あのステップ部がムリでは……）。見つけたら1度は必ずプレイしよう。ポップンシリーズファンならなおさらだ。

ARCADIA Beat Maximum

そろそろ訪れる新作ラッシュの前に、余さず遊び倒しておこう！

BEMANIシークレットコマンド道場

beatmaniaⅡ DX2ndStyle

●ミラーモード（譜面反転）
コイン投入後、②＋④キーを押しながらスタート

●ランダムモード（譜面ランダム）
コイン投入後、エフェクトレバーを左から↑↓↑↓↑とし、②＋⑥キーを押しながらスタート

●アナザーモード
曲選択時に、アナザーにしたい曲に合わせてVEFXボタンを押しながら決定

●隠しエキスパートコース

＜通常＞		＜隠し＞
DIVA	→	EASY
HOUSE	→	ANOTHER VOCAL
DRUM'N	→	HI-SPEED
Disco	→	DJ nagureo
TECHNO	→	SPECIAL(CLASSIC)
dj TAKA	→	SDZ ANOTHER
Heaven	→	AMD

ポップンミュージック3

●ノーマルの譜面をハイパーにする
・それぞれの曲に合わせて③・⑧・⑨を押しながら決定
テクノ80
アーバンポップ
キュート
クラシック
クラシック2
Jポップ
セクシーガール
Jガラージポップ
アバンギャルド
ガーリー（ポップスに変わる）
アイドルガール（ダンスに変わる）

・それぞれの曲に合わせて①・②・⑧を押しながら決定
エンカ
ネオアコ
アニメヒーローR（アニメヒーローに変わる）
サウンドトラック（スパイに変わる）
アキバ（Jテクノに変わる）

●シークレットコース出現
ハイパーモードのコース選択画面で
④×3、⑤×5、④×2、⑥×7、④×3、⑥×4と入力

●隠し曲出現
タイトル画面でそれぞれのコマンドを入力してからスタートする
・ニューフォーク
③③②①⑧①①①③
・キュート
④③②①⑥⑦⑧⑨
・セクシーガールズ
⑦④⑦⑦⑦⑦⑨⑥
・J-ガラージポップ
⑥⑨⑥④①④⑥⑨⑥④①⑧
・アキバ
⑧②⑥③②⑧⑥⑨②⑧⑥④
・アバンギャルド
②④⑥⑧②④⑥⑧②④⑥⑧⑨⑧⑦
・ライフ
⑥⑥⑥④④④⑥⑥⑥⑥⑥④④④⑨
・ラブリー
③⑥⑧⑥⑥⑨⑥②⑥⑧⑥
・ジャングル
⑦⑥③⑦③⑧④①②②②①⑦

ポップンステージ

●キャラクターチェンジ
・モードキャラの色を変える
モードセレクト画面でモードを選んだ状態のまま[illegible]（1P右下）のパネルを踏む

・モードキャラの変更
モードセレクト画面でモードを選んだ状態のまま6（2P左下）のパネルを踏む

●ポップくんを選択
モードセレクト画面で1（1P左下）か10（2P右下）のパネルを踏む

DanceDanceRevolution 3rdMIX

●歌詞を消す
歌詞が表示される曲をプレイ中に決定ボタンを押す（再度決定ボタンを押すと元に戻る）

●アナザーモード
選曲時に↓↓と入力、↑↑でベーシックに戻る

●ゲームセレクト
・2ndMIXモード
コイン投入後出現する3rdMIX又はSSRタイトル中に、左右選択ボタンを←←→→と押す
・SSRモード
コイン投入後出現する3rdMIX又は2ndMIXタイトル中に、左右選択ボタンを←←←→→→←→と押す
・ゲームセレクトのキャンセル
上記コマンドを入力した後、決定ボタンを押す前に左右選択ボタンを←→←と押す

●隠しプレイモード
・DOUBLE（1人で1P2P両方のパネルを使用）
ゲームスタート時に左右選択ボタンを押しながらスタートし、DOUBLEを選択する
・UNISON（1P2P協力モード）
ゲームスタート時に左右選択ボタンを押しながらスタートし、UNISONを選択する
・GUEST CHARACTER（旧作キャラでプレイ）
キャラクターセレクト時に↓パネルを踏む（再度↓パネルを踏むとキャンセル）

●隠しシーケンスモード
・MIRROR（シーケンスが180度反転）
選曲時に←→←→←→←→
・LEFT（シーケンスが左90度反転）※
選曲時に←←←←←←←←
・RIGHT（シーケンスが右90度反転）※
選曲時に→→→→→→→→
・SHUFFLE（シーケンスがランダムに出現）※
選曲時に↑↓←→↓↑→←
・HIDDEN（シーケンスが途中で消失）
選曲時に↑↓↑↓
・SUDDEN（シーケンスが途中から出現）
選曲時に↑↓↑↓↑↓↑↓
・STEALTH（シーケンス完全消滅）
選曲時に↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓
・LITTLE（シーケンスが簡単になる）
選曲時に←↓→↓←
・FLAT（矢印色がすべて同じになる）
選曲時に←←←→→→
・VIVID（矢印色がリズムにより異なる）
選曲時に←→←←→→←→
・隠しシーケンスモードのキャンセル
入力したコマンドを再度入力する

※DOUBLE時は使用不可

beatmania5thMIX

●隠し曲「LINN1999」をハードモードで出現させる
コイン投入後、⑦キーをモールス信号のように
[illegible]（「・」は3分の1秒未満、「－」は3分の1秒以上押し続ける）と押してからスタートし、FINAL STAGEでランダムディスクを選ぶ

●全曲セレクト
コイン投入後、1Pターンテーブルを時計回り（↻）に回しながら⑤④④③③②①③③⑨⑧①の順に押し、360度回したところで止めてスタートボタンを押す
（ターンテーブルが一回転し終わる前にキー入力を終わらせないといけない）

※筐体によってはターンテーブルの判定が逆になっている場合があるので、その場合は逆に回すこと（正常な筐体では、モードセレクト時に時計回りに回すとカーソルが下に移動する）

限界に挑戦！

The next generation beatmania deluxe version
beatmania IIDX™
2nd style

発売当初は「難しすぎ！」との声も多かったのに、人間の潜在能力とはスゴいもんですなあ……。

担当：はまー

限界に挑戦！

実は「2nd style」には3つの隠し曲があった。「あった」というのは、お店側の設定により、その制限を解除できるから。今では特別な事情がないかぎり、普通に選択できるはずだ。で、その「隠し」は以下のとおり。

Junglist King(long version)
PUT YOUR FAITH IN ME
dong-tepo no.1
djTAKAコース（エキスパート）
HEAVENコース（エキスパート）

今回紹介している「dong-tepo no.1」の旧出現条件は、「1〜3曲目のいずれかで195000点以上」。キ、キツい……。

DJ nagureoからの挑戦！

TECHNO
dong-tepo no.1
Rank:7

もはや多くは語るまい。ひたすらやり込むのみ！

どんな曲？

まずは譜面を見て御覧。これだけのオブジェ数が、BPM135でダバダバと流れてくる。また、トライブ調のリズム主体のテクノで「拠り所」となる音がさほどなく、グルーヴを自分の「叩き」でつくっていかないといけないのも厳しい。「規則正しい部分と装飾部分を区別して叩く」よう注意するのが、この曲全体を通してのポイントだ。

ワンポイントアドバイス

●1〜8小節目

のっけから山場。④キーの刻みがかなりキツく、このせいでリズムが崩れやすい。

片手で①〜④を処理できる人は、①のリズムを保つことを優先していこう。前号で紹介した「①＋S同時押し」が難なくできるのであれば、Sはすべてそれで叩きたい。この曲のSは、大半が①＋Sの同時押しで処理できるはずだ。

また、5を完全に無視して、左手で①と③、右手で④〜⑦に集中してもいい。オブジェ数が非常に多いので、多少見逃したぐらいではそんなにゲージは減らないぞ。

●9〜20小節目

ここが「回復ゾーン」にならないようだと、クリアはかなり難しい（というよりムリ）。16小節目が込み入ってるが、16分（譜面での1区切り分）程度のズレであればGOODで済むので、②以降のオブジェを適当に①のリズムに補正して押しても大丈夫だ。

●21〜28小節目

断続的に入っているSは、さすがに無視すると被害が大きい。うまく手が動かないという人は、小節の最後のSを次の小節の頭に回すようにすると、かなり簡単に押せるようになるだろう（図参照）。①＋S同時押しにすれば、右手が④〜⑦に集中できてさらにラク。

●29〜32小節目

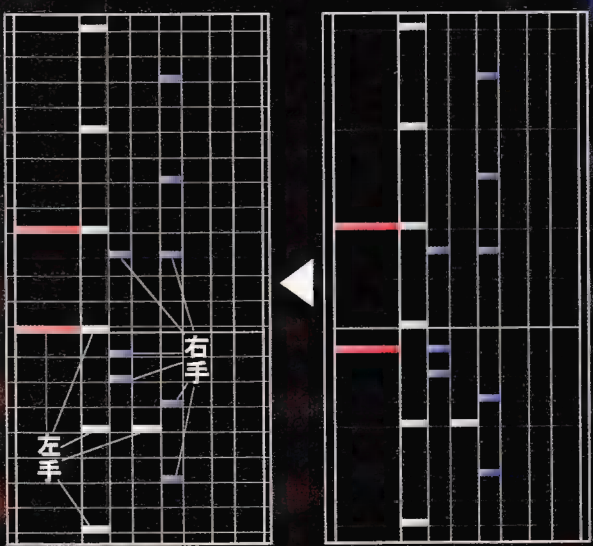
また山場。5〜8とほとんど変わらない。ここまでにゲージを満タンで来れるようにしておき、ここを乗り切った時には、最低でも半分弱は残しておきたい。

●33〜36小節目

オブジェは少ないが、じつはクリアへの一番のキーとなるところ。①と④のリズムのコンビネーションを掴むことが第一。これを右手で覚えたら、左手でSを回せるようにしていく。⑥と⑦は、余裕が出てきたら押す程度でいい。35小節目は気持ちを切り換え、Sを無視し、①と③を左手、④〜⑦を右手で叩くようにすると分かりやすい（⑥は無視しても良い）。

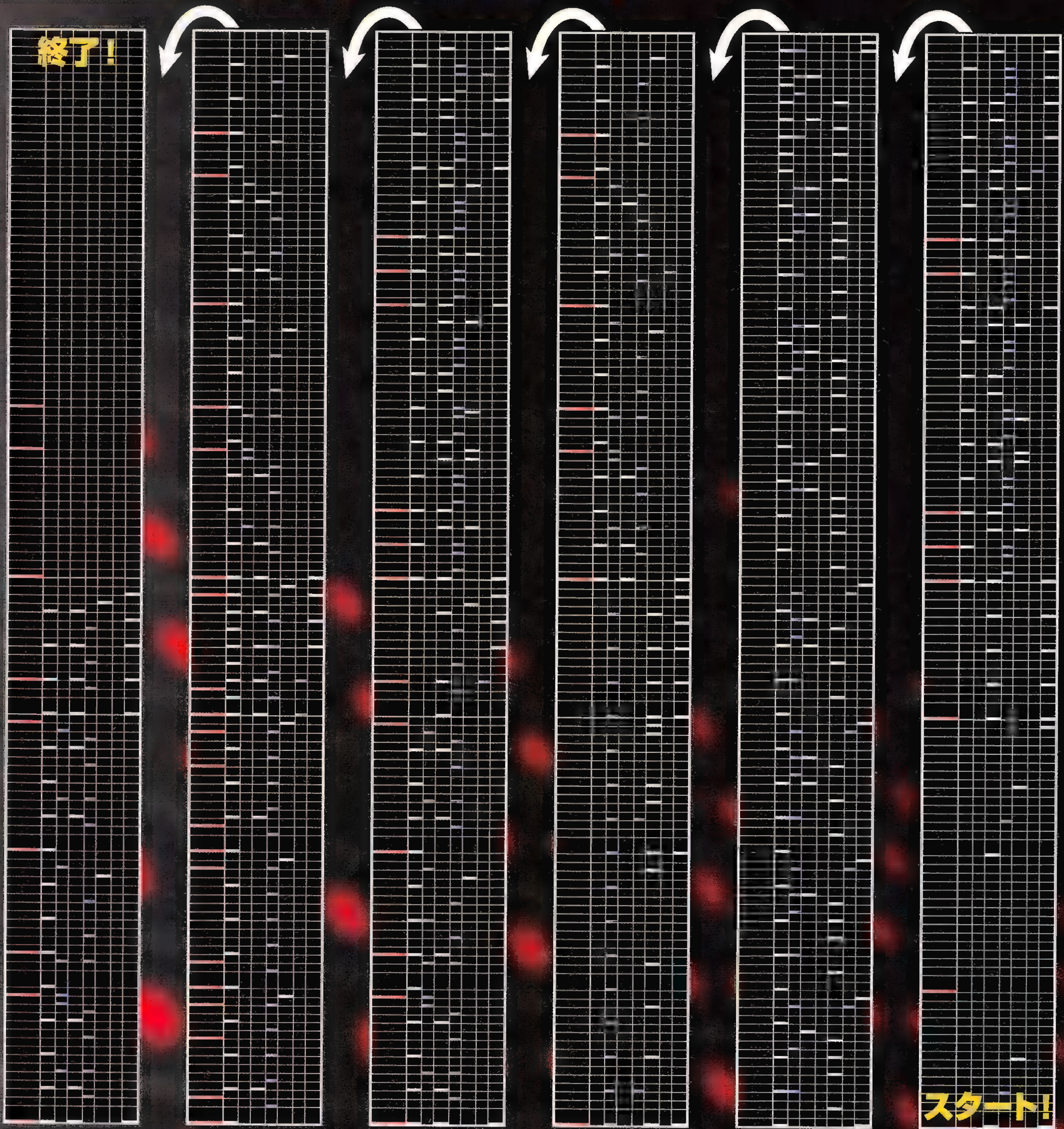
●37小節目以降

21〜28小節と同じ要領でOK。ここまでにゲージが半分弱残っていれば、クリアは見えてくるだろう。44小節目が多少クセものだが、Sを捨てれば押し切るのはそう難しくない。ここで多少まごついても、最後のS3つでGREATを取ればギリギリクリアになることもあるので（実際筆者はなったことがある）、最後まで諦めないように……。



ゲー事典　ノーマルの譜面では「dong-tepo no.1」がもっとも難しい曲だと言われるが、アナザーになるとさらなる強敵が多数存在する（泣）。試しにエキスパートHEAVENなどをやってみると、ホラ……。

ARCADIA Beat Maximum







難度の高騰しがちなシリーズものだけに、LIGHTモードの配慮はありがたい。

緊急速報！

「2ndstyle」がまだまだ人気のビートマニアⅡDXだが、早くも第3弾「3rdstyle」が発表の運びとなったぞ！ 相変わらずハイクオリティな新曲が20曲以上追加されているほか、ライトユーザー向けに難度の低い7鍵盤モード「LIGHT7モード」なるものも追加されているらしい。また、今回はダブルプレイにも力を入れているようで、インターネットランキングへの参加も可能になっているようだ。

ゲー事典 「2ndstyle」では、一見規則正しい配置でも、「曲のノリに合わせて押すとGREATが出る」ように微調整されているらしい。目押しシューティングじゃスコアは伸びないぞ。



ジャンケン大会で超盛り上がる会場。各イベントでの勝者には素敵な賞品がプレゼントされた。





アスキーグループ 忘年会 in ネオジオワールド



あれは去年の暮れも差し迫った12月某日、東京はお台場パレットタウン「ネオジオワールド東京」を貸し切り、「'99 Gamers X'mas Party masquerade Night~millennium Eve in Odaiba」と銘打ったアスキーグループの忘年会が盛大に行われたっちゅうわけなんですよこれが。
忘年会といっても我々アスキー社内の人間だけでなく、日頃お世話になっているメーカーさんや取引先の方々をお招きし、のべ3000名を越える招待客で大にぎわい。豪華賞品がもらえるジャンケン大会やボウリング大会など様々なイベントも行われ、それはそれは大々的な忘年会でした。





忘年会に仮装はつきもの。付けヒゲ、アフロヅラなどの各種パーティーグッズもご用意。お姉さんもハゲヅラ装着!!

各編集者ゲートインしました。おや？左はしにいるのは林編集チョじゃあないですか。仕事選びませんね～。







もちろん食事やアルコール類も大盤振る舞い。

会場内ではボーリングやビリヤードも無料で開放。でもヅラは外そうよ。









宴も終わり、帰りの電車でもまだ酒盛りを続ける本誌編集北嚢とSNKの奥野さん。ダメです。完全に酔っぱらっています。



カメラを向ければ必ず変な顔をする本誌編集者軍団。バカです。

と、いうわけで、読者の皆様、メーカーの皆様、
今年もガンバリますんで、どうかあたたかい眼差しで見守っていてやってください！

ARCADIA NEWS CLIP

BRAND NEW UPDATES

KDDとカプコンが共同で発表! 対戦型ゲーム用新ネットワークサービス開始

RELEASE

去る1月25日（火）、KDD株式会社と株式会社カプコンが「対戦型ゲームの新ネットワークサービスの提供」と、「新ネットワーク対応対戦型ゲームの発売」を共同発表した。KDDが提供する「マッチングサービス」と名付けられた新サービスは、既存のデータ・オン・デマンドサービスをベースに、通信対戦用のインフラとして必要な「対戦者の情報秘匿性の保持」「分担課金」「不特定多数の相手との引き合わせ」の機能を付加したもの。そして、「データ到達速度70ms以下の高速性」が保証されたネットワークは、リアルタイム性を厳しく要求される対戦格闘ゲームにおいても、破綻のないパフォーマンスを発揮する。

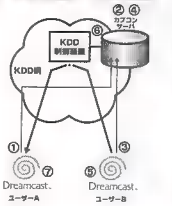
この新サービスは3月1日から開始されるが、本サービス初対応タイトル、3月23日発売のDreamcast版「MARVEL VS. CAPCOM2」の発売をもって、プレイヤーに対する実質的なサービスが開始されることになる。料金はゲームごと個々に設定されるが、サンプルとして提示された対戦料金は「プレイ時間5分間で55円～65円程度」。全国一律で、対戦者一人にかかる料金だ。

事前の申し込みなどは一切いらず、電話回線をゲーム機へ接続し、対応ゲーム上でネットワーク対戦をするための操作を行なうだけで利用できる。料金はKDDから請求されることになる。通信対戦を行なうまでの手順のモデルケースは下図を参照。本サービスで国内のみならず、海外との対戦を可能にすることが検討されており、将来的にそれが実現する可能性は高い。

同サービス対応のコンテンツを制作するデベロッパーとしては、先述の対応タイトルを発表したカプコンだけが明かにされているが、他社、他業種の参入を拒むものではなく、他ソフトメーカーから対応タイトルが発表される可能性も高い。また、Dreamcastのハードウェアに依存したサービスというわけでもないので、他機種で対応タイトルがリリースされることもありうる。カプコンからの説明によると、他機種同士の対戦も可能であるということだ。

なお、カプコンからは、最初の対応タイトル以外にも、将来的な対応予定タイトルと今後の構想が発表された。対応タイトルとして予定されているのは、Dreamcast版（以下同）「POWERSTONE2」、「SNK VS. CAPCOM（仮）」、「私立ジャスティス学園2（仮）」、「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE」。今年中に6タイトルを発売する予定。加えて、過去にカプコンからリリースされたDreamcast用ゲーム7タイトルを、同サービス対応版として再発売する予定もある。改訂再発売の対象になると予想されるタイトルは、「ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産」、「ストリートファイターⅢ Wインパクト」、「スターグラディエイター2」、「超鋼戦紀 キカイオー」「ストリートファイターZERO3」「パワーストーン」、「MARVEL VS. CAPCOM」。

接続確立までのフローチャート



①ユーザーAがダイヤルし、ゲーム利用の申し込み
②サーバーはユーザーAの申し込みを登録し、コールを切断（ユーザーAは対戦を待機する状態）
③ユーザーBがユーザーA同様にゲーム利用の申し込み
④サーバーはユーザーBの申し込みを登録し、一旦コールを切断。ユーザーBに再度コールするよう指示
⑤ユーザーBのゲーム機が自動的にKDD制御装置へダイヤル
⑥サーバーが対戦相手としてユーザーAを検索
⑦KDD制御装置がユーザーBのコールをユーザーAの電話番号に接続

「DEAD OR ALIVE2 Millennium」全国大会開催決定!

EVENT

2月26日（土）開催のAOU 2000 アミューズメントエキスポを皮切りに、遂に「デッド オア アライブ2ミレニアム」のゲーム大会がスタートする。

■AOU大会／平成12年2月26日（土）
・会　　場　幕張メッセ　AOU2000アミューズメントエキスポ会場
　　　　　　テクモブース
・応募資格　当日自費で会場まで来ることができる方
・応募方法　ハガキによる応募（応募者多数の場合は抽選とさせていただきます）
　　　　　　ハガキに住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・大会参加時の使用キャラクター・大会登録ネーム・この大会を何で知ったか、を明記し、
　　　　　　〒102-8230
　　　　　　東京都千代田区九段北4-1-34　テクモ株式会社　販売部
　　　　　　「デッド オア アライブ2ミレニアム」ゲーム大会　係
　　　　　　までお送りください。
・応募締切　平成12年2月14日（月）到着分

※大会詳細等の発送をもって、エントリーの決定とさせていただきます。
※応募ハガキは1人1枚とします。
※優勝者には全国大会決勝への出場権が与えられます。

■地区大会／平成12年3月末頃～

■決勝大会／平成12年4月末頃

※地区大会・決勝大会の詳細については後日発表をいたします。

「AOU 2000 アミューズメントエキスポ」開催

RELEASE

来る2000年2月26日（土）、日本コンベンションセンター(幕張メッセ)にて「AOU 2000 アミューズメントエキスポ」が開催される。このショウは、社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(通称AOU)が主催するアミューズメントゲームのビジネスショウであり、開期2日間のうち26日が一般公開されるというもの。

当日は、ビデオゲームを始め、プライズマシン、エレメカ、メダルゲームなど、アミューズメントスポットに設置される最新の業務用アミューズメント機器を自由に遊ぶことができる。また、出展する各ゲームメーカーのブースではイベントなどが催されるところもある。

■名称：「AOU 2000 アミューズメントエキスポ」
■場所：日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
■当日入場券（税込）：大人1,500円　小・中・高校生1,000円

ゲー事典　**「マッチングサービス」実体験レポート**：オレ、記者会見でMVC2のネットワーク対戦を体験したッス！　さて、レイテンシー70msといえば、おおよそ4.2フレーム（1フレーム16.67ms）ぐらいの遅延を意味する。実際のプレイ感は、ローカルで行う対戦よりも若干まったりした感じはあるが、非常に安定した対戦が可能という印象。（以降次ページへ続く）

鉄拳TT日本代表、韓国の地で土

REPORT

昨年12月12日から14日まで、99年プロゲーマーコリアオープン韓日大会・鉄拳ＴＴ大会エキジビジョン戦に出場するため、林田君（全日本大会2位）と判藤君（全日本大会3位）と私(堂園)の3人で韓国に行って来ました。

試合は、それぞれの国の1～3位の人が、自分と同位の人と当たるという試合方法。先に結果を言うと、林田君が勝ち、私と判藤君が負けました。しかし、ここだけの話ですが、負けたのには理由があります（その辺は後で詳しく書きます）。

試合内容を順に説明すると、初戦は林田君(吉光＆巌竜)VS韓国2位のイム・サン・モー(仁＆レイ)。イムの戦法は、仁は風神ステップとバックダッシュで間合いを取り、レイはバックダッシュの硬直をコマンドでキャンセルして再びバックダッシュ、そこから龍声で体力を削る戦法でした。

これに対し、林田君は巌竜をメインに使い、レイのバックダッシュを見切って近距離からぶちかましを多用したり、相手が受け身を取ってないのに気付いて、空中コンボ→ヒッププレス→漢下段払いと追い打ちを入れて優勢勝ちました。

第二試合は日本3位の判藤君(ロウ＆平八)VS韓国3位のジョン・ギ・ジュ(ペク＆花郎)。ジョンの戦法は花郎ではバックダッシュ→構えチェンジで間合いを取り、右構えからカウンター狙いの攻撃を多用、ペクはペクラッシュかペクラッシュニードルで中段と下段の二択を迫り、体力を削る戦法でした。

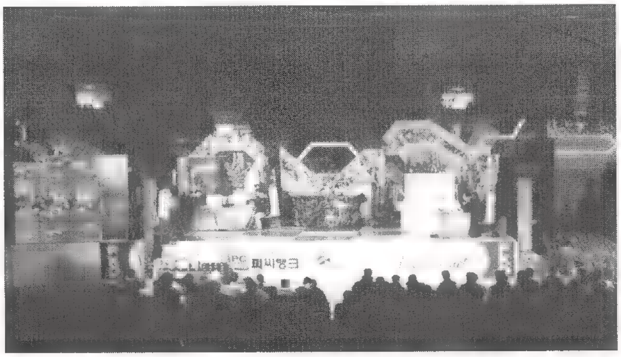
これに対し判藤君は、距離が遠いのでスライディングや奈落払い踵切りにいくか、奈落払い2発目に行くかで二択を迫っていたのですが、それをことごとくガードされた上、ペクの下段を相当数くらって、負けてしまいました。ペクラッシュの中段ガード後に相手に硬直が出来ることを知らなかったのも、判藤君の敗因の一つと思われます。

最後の試合は私(ブルース＆ジュリア)VS韓国一位のソク・ドン・ミン(レイ＆吉光)。ソクの戦法は、レイは2位のイム同様、龍声で相手の体力を削り中段脚まで出して、そこからレバー上のライジングトゥーキックかＲＫ、またはバックダッシュでこちらの攻撃をスカしてまた龍声という戦法でした。これに対し、私は龍声中段脚後のライジングトゥーキックやＲＫにカウンターＲＫを合わせる戦法を取りました。そして、その戦法もほとんど使うことなくニーランチャーとＲＫカウンターのみで押すことができ、あと少しで勝ちそうになった瞬間、「機材にトラブル発生」とのことでいきなり試合が中止。コンパネを2Ｐ側から1Ｐ側に変えられて、仕切り直しになりました。

この変更後のコンパネがくせもので、ＲＰの下にＬＫがあり、チェンジボタンのななめ右下にＲＫがあるという特殊なコンパネで、普通の感覚でスライディングを出そうとしたらジャンプキックに化け、挑発すらも出せないようなコンパネでした。試合前の練習でサザンクロスコンビネーションやガトリングコンビネーションを全然出せなかったので試合では封印していたのですが、それも足かせとなり、結局負けてしまいました。

今回のイベントでは、他にもネットゲームの試合や空手VSテコンドーの試合が行なわれていたのですが、テコンドー側のダウンカウントが異様に遅かったりして、韓国のナショナリズムの一端を見た気がしました。

今回は負けたのですが、全然悔しいという感じはなかったです。2月にソク君が日本に来るらしいので、その時決着をつけさせてもらいます。（堂園）



ソウルキャリバー全国大会結果報告！

REPORT

昨年の12月30日に、新宿プレイマックス店にてソウルキャリバー全国大会の決勝大会が行なわれた。決勝当日、プレイマックスの二階フロアはほぼすべてキャリバーの台で埋まり、全国から集まったキャリバープレイヤーの熱い熱気に包まれた。

決勝大会は、全国から集まったキャリバーの猛者32人を、4つのブロックに分けてのトーナメントで行われた。序盤の試合においても、ＫＹＯさんの御剣が火筒返しを当てるなど白熱した攻防が行なわれ、集まったギャラリー達を沸かせていた。

そして、トーナメント4ブロックを勝ち抜いた4人によって総当たり戦が行われ。その結果、優勝は大阪プラボＡＶ'ｓ代表の百日紅Ｄ・Ｇ氏が勝ち取った。

「大阪・難波のＡＶ'ｓは週一回キャリバーの大会が行なわれますし、月一回梅田でも大会があるので、腕を磨く環境としては非常に恵まれていると思います。今日は強い人に胸を借してもらうつもりで来たのですが、優勝できるなんて、借金してまで来たかいがありました（笑）」と百日紅Ｄ・Ｇ氏。

当日観戦に来ていたＶＳ開発部の人達も、

「皆ムダな攻撃がまったく無く、魅せるプレイをしている人も多く非常に楽しかった。発売からかなりたっているが、多くの人がやっているのが実感できて良かった」（赤塚氏）

「反応速度に驚かされました」（多喜乃氏）

「キリクが格好良かった」（中村氏）

と、当日の熱い試合に、かなり満足していたようだ。

その後、3ｏｎ3やビンゴ大会が行なわれ、大会は夜まで盛り上がった。キャリバー自体はまだ続編の噂は聞かないが、これだけの熱いプレイヤーに支持されている現状、きっとナムコＶＳ開発部は期待に応えてくれるであろう。



全国大会に参加した店舗MAP。北海道から九州まで、圧巻の参加数である。



全国から集まったキャリバー猛者達。盛り上がりも凄かった。



1位から4位までの入賞者。左から陽介（2位）、百日紅D・G（1位）、ＫＡＺ（3位）、京橋利那（4位）。

ゲー事典　たかだか33.6kのモデムながら、インターネットと違って実転送速度が高くとれ、プロトコル上のデータレートも安定していることがよい結果を生んでいるのだろう。なお、判定自体は1フレーム単位で行なっているため（記者発表の席でのカプコンの説明による）、4.2フレーム分の遅延が、そのまま影響するわけではないということも影響しているのかもしれない。

REPORT

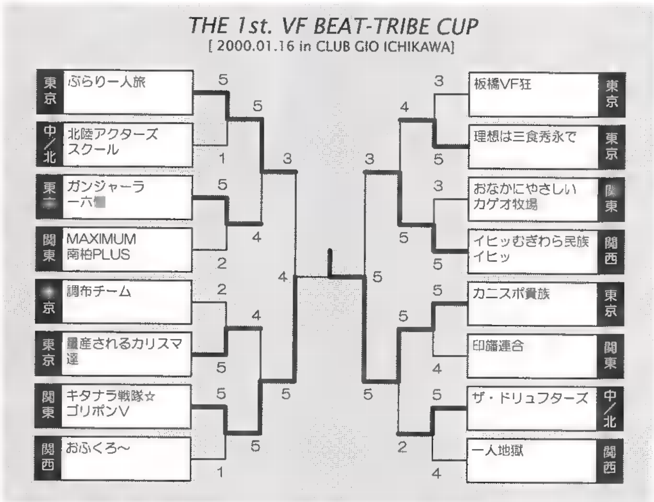
バーチャファイター3tbクラブイベント　ビートライブカップ盛大に開催

去る1月16日、千葉県市川市にあるライブハウス「ＣＬＵＢ　ＧＩＯ」にて、バーチャファイター3tbの5on5大会が盛大に行われた。何故今頃ＶＦ3tb？　と思われるかもしれないが、当日は選手、観戦客を含めて述べ４００人以上が集合。北は北海道から南は九州、沖縄と、全国各地からこの大会に駆けつけたのである。

ＶＦ3時代から数えると発売から3年半も経過しているにもかかわらず、これだけの人が集まるのは驚きだ。会場には女性客の姿も多く、さらには家族連れの方もいて、ＶＦの裾野の広さを感じた。

「年齢層が高いというのはあります。ただ、みなさんゲームセンターにはそこまで頻繁に出向く人たちではなくて、たまに足を運ぶ一般ユーザーが多いんです。だけどみなさんはバーチャファイター以外の格闘ゲームを殆どやりません。バーチャー筋なんで、他の人から見ると熱狂的に見えると思います。実際、熱狂的じゃなかったらゲーム大会で入場料￥2,000は普通出しませんよ（笑）。」（ビートライブ／根岸氏）

さて、大会のほうは出場した73チームでの一大トーナメント。人同士の激しいバトルはもちろんのこと、地域間、さらには地方間の熱い戦いが繰り広げられた。さすがにかなりの年月が経過しているので戦術等に大きな差は見られず、実力も東京勢が頭1つ抜きんでている以外は皆ほぼ一緒であった。



予選は13歳のアキラ使いの活躍や、レディースチームの予選突破などで非常に盛り上がりを見せたが、大会が終盤に進むにつれて次第に会場全体が緊張に包まれていった。　そして決勝トーナメントが始まると、テンションはピークに達し、選手はもちろんギャラリーでさえ手に汗を握る真剣勝負が繰り広げられた。

のべ11時間!!に及ぶ大規模な今大会で見事優勝を飾ったのは、現在「最強」の称号を持つ闇よだれ氏が率いる「カニスポ貴族」チーム。おめでとうございます。

今後は東京、新潟、京都、福岡と全国の主要都市のゲームセンターがたがいに協力しあい、さらに大規模な大会を展開していく模様だ。ＶＦ3tbの灯はいまだに健在と言えよう。

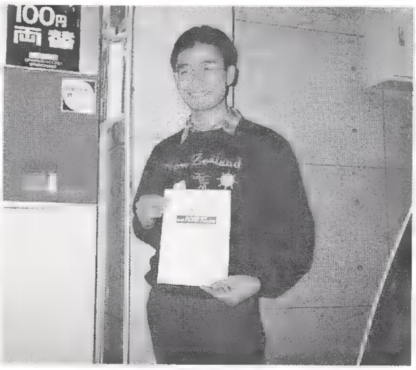

個人主催でクラブを貸し切るほど人がくるのはVF3tbだけだろう。

REPORT

テトリス・ザ・グランドマスター大会　三原氏公認で開催される

12月29日。全国がミレニアムと騒ぐ中それは行われた。ゲーメストの広告欄「そんなんアリカ？」で一世を風靡した（株）アリカの三原氏が世紀末にふさわしい一風変わったイベントを企画。その名も「（株）アリカ三原氏ＰＲＥＳＥＮＴＳテトリス・ザ・グランドマスタータイムアタック大会」という非常に長いタイトルの大会が、東京のはずれにある町田市のビートライブにて行われた。

テトリス・ザ・グランドマスターはハイスコア争いでも人気のゲームで、単純だが非常にマニアックな要素が多い。対戦格闘ゲームの大会ならいざ知らず、パズルゲームでしかもタイムアタックという大会は個人の限界を試すと言う意味で非常に斬新だった。



総合優勝のいぺぱぴ氏。大会では安定した強さが目立った。

そして当日は現ハイスコア保持者であるＮＯＶ氏がわざわざ滋賀県から駆けつけたのを筆頭に、首都圏近郊の"猛者"たちが一堂に集結！

自己ベストタイムが、前出のＮＯＶ氏の9'16"を筆頭に9'38"、9'50"と9分台のアスリートが6名も参加し、なおかつ全参加者の平均ＧＭタイムが10'54"というのを見ればいかにこの大会のレベルが高いかがよくわかるであろう。

さて、大会形式はタイムアタックを前半と後半で2度行い、それぞれの優勝者で決勝戦を行なうというもの。そして、レベル２００に先に到達するか、相手が先にパンク（ゲームオーバー）になったら勝ちとなった。

大会がスタートするといきなりあちこちで絶叫が！なんと攻めすぎたためにパンク者が続出したのだ。大会ルールは知った上で、パンクを覚悟で攻めまくる彼らにスコアラーの体質がうかがえた。これには三原氏も驚いた様子で、解説のマイクが走り続けた。

結局、前半戦は安定した力で、いぺぱぴ氏が優勝。続く後半戦では本命のＮＯＶ氏が爆発。誰も見たことのないプレイを連発し、ギャラリーを湧かせ、その勢いで優勝。

そして決勝戦。かたずを飲んで見守る観衆をよそ目に、なんとＮＯＶ氏がパンク！本当に意外なかたちでいぺぱぴ氏が総合優勝を飾った。

また、タイムアタック部門以外に対戦部門も設けられ、個人戦とは違った展開が繰り広げられ、ここでは本命のＮＯＶ氏が優勝した。


格闘ゲームではないのにこれだけの人が集まるとは驚きだ。

ゲー事典　この「まったり感」を表現するのは難しいが、遅れとして感じられるというレベルではなく、かといってローカルでやるのとも若干肌触りが違う感じだし、「高級シルクハンカチ or ベルベット or チンチラでコントローラーを包んでゲームやってる感じ」というとやっぱ違う。筆者の誤認かもしれないし、カプコンさんには誰が書いてるか特定されてしまう……

ARCADIA NEWS CLIP BRAND NEW UPDATES

ネオポケ専用ソフト「ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバァ！」

RELEASE

ネオジオポケットカラー専用ソフトとして「ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバァ！」が3月16日（木）に発売される。このゲームは、ビックリマンワールドならではのイベントやミニゲームをクリアしてシールを集めたり、通信機能を使ってシール交換や通信対戦も楽しめる。この「ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバァ！」の発売を記念して、限定フィギュアがもらえる予約キャンペーンが実施すされる。

■名称：「ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバァ！」予約キャンペーン
■対象商品：ネオジオポケットカラー専用ソフト「ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバァ！」
　3月16日（木）発売　3,800円
■実施期間：2月1日より受付開始
■概要：対象商品をイトーヨーカドー、ジャスコ、ローソン（ロッピー）各店で予約すると、ビックリマン2000ラックゲートコレクション「星天使タケル・限定金バージョン」または「天助ボーチ・限定銀バージョン」のいずれか1つがもらえます。
※ローソンでは「星天使タケル・限定金バージョン」のみとなります。
※キャンペーンは商品が無くなり次第終了します。
※詳しくは店頭にてお問い合わせください。

株式会社彩京、開発者随時募集中

RELEASE

株式会社彩京、開発者随時募集中
関西支社では、アーケード・家庭用ゲーム開発スタッフを随時募集中。
東京本社では。家庭用ゲームのスタッフを募集中。問い合わせは…、
　彩京ホームページ　http://www.psikyo.co.jp
　東京（家庭用ゲーム開発）　03-5342-4535
　関西（業務用・家庭用開発）　075-212-7118　まで

ジョイポリスでバレンタインイベント開催！

EVENT

首都圏に展開しているアミューズメントテーマパーク「ジョイポリス」では、バレンタインデーを記念して1月下旬から3月下旬まで各店舗で特別イベントを開催する。

東京ジョイポリス

実施日時	2/10～14
実施内容	1．エントランスにて男性先着200名様に、女性スタッフよりチョコレートプレゼント。 2．「リングスタンプラリー」：リングアトラクションとZEROプリクラをご利用された方にチョコレートプレゼント（先着800名様）。 3．バレンタインジャズコンサート：マルチステージにてジャズコンサート開催

新宿ジョイポリス

実施日時	2/14
実施内容	「貞子の怨念チョコレートをもらおう！」 リングのアトラクションをプレイされたお客様に次回のリングアトラクション1回無料券（3/1～3/14利用可）付き「貞子チョコレート」をプレゼント
実施日時	2/14　14:00～、17:00
実施内容	「カップル限定　やっぱりラブラブチョコキャッチ」 カップルチョコレートキャッチに挑戦。成功すると賞品プレゼント。
実施日時	2/13・14
実施内容	「バレンタインパスポート」 期間中、パスポートを購入された方、先着で1000名様にチョコレートをプレゼント。

横浜ジョイポリス

実施日時	2/11～3/14
実施内容	「リングスタンプラリー」：リングアトラクションとZEROタワーorリング物販ご購入された方に、チョコレートをプレゼント（先着1000名様）。

京都ジョイポリス

実施日時	2/14～3/14
実施内容	リングアトラクションをカップルでご利用された方にチョコレートをプレゼント（先着1000名様）。

梅田ジョイポリス

実施日時	応募期間：2/1～2/14　投票期間：2/15～2/29
実施内容	「ベストカップルコンテスト」 応募方法：参加者は、ZEROプリクラにてカップルでシールを作成。メッセージを添えてボードに貼り付ける。参加賞としてチョコレートプレゼント（先着1000名様）。 投票方法：シール＆メッセージを見てどのカップルがベストカップルかを投票。「ベストカップル」に選ばれたお客様は「ホテル宿泊券」等賞品が当たる。また、投票参加者にも抽選で賞品が当たる。

岡山ジョイポリス

実施日時	1/22～2/14
実施内容	「リング0公開記念～リングdeバレンタイン」 リングセット券（リングアトラクション2種セット）を￥900円で販売。お買い求めいただいた方にチョコレートをプレゼント（先着1000名様）。

福岡ジョイポリス

実施日時	1/22～2/14
実施内容	「貞子からの手紙」 入場者に「貞子からの手紙」を配付。手紙にはリングアトラクショとZEROタワーを利用すれば、チョコレートをプレゼント。と書かれている（先着400名様）。

てあたりしだいゲームリスト　～AOU出展機種がかなりあるかも編～

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントor備考	本誌掲載頁
1999年12月	ロックントレッド2	セガ	体感ドライブ	特殊	直径約50cmの巨大なハンドルを操って、ライバルトラックと対決！　ストレス発散にも最適です!!	38
1月27日	ビートマニア コンプリートMIX 2	コナミ	ビーマニ	特殊	ビートマニア4thMIXと5thMIXの曲、そして新曲と過去の人気曲を収録。	20
1月下旬	五月陣戦3（めいじんせん3）	セタ	将棋		かわいい女の子との対局が楽しめる将棋ゲームの決定版！「五月陣戦」シリーズの最新作が登場！	41
2月上旬	アクアラッシュ	ナムコ	新感覚!!パズルアクション	8方向レバー×1　3ボタン	こいつもハマる!!	84
2月中旬	キーボードマニア	コナミ	ビーマニ	特殊	ビーマニ新楽器路線。20曲以上収録。	20
2月	まわすんだ～	タイトー	バラエティアクション	ハンドル	遊びは簡単。ハンドルをまわすだけ。とにかくまわせ。	34
2月	バブルンのクルクルジャンプ	タイトー	メダル	ボタン×2	おなじみのバブルンがおくる、SCメダルの決定版。	
2月	バーチャNBA	セガ	セガスポーツ	1レバー×2ボタン	実在するNBAの29チームが簡単操作で自由自在。「バーチャストライカー」シリーズ開発スタッフがおくる、最新バスケットゲーム登場！	38
2月	ザ・ブロックくずし（TPSシステム第10弾）	テクモ	パズル	1レバー×3ボタン	本来の面白さに加え、ボールに回転を加えて、ブロックを貫通させるぐらいの破壊力のあるボールにする。	40
2月予定	パチンコセクシーリアクション2	サミー	脱衣パチンコ	専用コントローラー	今度こそ発売よ！	232
3月	電車でGO!3 通勤編	タイトー	シミュレーション	レバー×2　ボタン×1	お待たせしました。シリーズ第3弾。とにかくすごい！　なにか？　お楽しみに。	34
3月	ワールドキックス	ナムコ	スポーツ	特殊	メディア対抗戦も盛況の中無事終わり、ついに発売！最大8人の熱い対戦を楽しんでください!!	37
3月	ビートマニアⅡDX 3rdstyle	コナミ	ビーマニ	特殊	「ⅡDX」第3弾。ゲームシステムを刷新し、7鍵。	20
3月	ビートマニアⅢ	コナミ	ビーマニ	特殊	新システム盛りだくさん。「音作り」の色彩が強い新「ビートマニア」。	20
3月	ポップンミュージック4	コナミ	ビーマニ	特殊	シリーズ最新作。ポップンシリーズの本家。	20
3月	ビンゴブーマー	コナミ	大型マスメダル	タッチパネル式	最新大型マスメダル機。メダルゲームの定番「ビンゴ」が題材。	20
3月	ギターフリークス3rdMIX	コナミ	ビーマニ	特殊	ギターフリークスの第3弾。新システム有り。	20
3月	ドラムマニア2ndMIX	コナミ	ビーマニ	特殊	ドラムマニア第2弾。	20
3月	テクモワールドカップ2000	テクモ	スポーツサッカー	1レバー×3ボタン	世界32チームを予定。プレイヤーの巧さが基準の「プレイ評価」性。プレイヤーの評価点をスコア換算。プレイ評価点によるタイムエクステンド。	40
5月予定	ギルティギアX（ゼクス）	サミー	対戦格闘	8方向レバー×1　4ボタン	徐々に明かされるシステムの数々。そして、次回はどんな新キャラが!?	30
近日発売	ロードランナー・ザ・ディグファイト	彩京	アクションパズル	4方向レバー×1　3ボタン	往年の名作に通信対戦モードを追加、奇跡の復活を見よ！	186
今春	バリアントシュヴァンツァー	セタ	シューティング		セタが久々に放つ縦スクロール型シューティングゲーム！　的の能力を取り込んで自機がパワーアップ！	41
今春	フォトプレイ	テクモ	カード、パズル、クイズ他	タッチパネル	ネットワーク接続された、全く新しいタイプのゲーム機。手軽で小型のタッチパネル型ゲームは、レストらにゃナイトスポットにも適している。	40
今春	スターウォーズ　レーサーアーケード	セガ	レーシング	特殊	皆さんご存知、スターウォーズのポッドレースがいよいよ登場です。	38
今春	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー×1　3ボタン	Q.家庭用ですか？　A.いいえ、業務用です。AOUでお会いしましょう。	42
未定	対戦ホットギミックフォーエバー	彩京	麻雀	麻雀コンパネ	シリーズ最高の超ハイテンション通信対戦麻雀ゲームだ！	186
未定	スターメーカー	ジャレコ	歌ゲー	マイク	いよいよあの噂の！前代未聞の！嗚呼…スゴイぞ!!	40
未定	メダルパニックシリーズ「シャッフル学園」	タクミ	キッズメダルゲーム機	1ボタン	メダルパニックシリーズ「コロコロクエスト」に続く第2弾！　いま流行のカードバトルを取り入れたメダルゲーム。子供はもちろんのこと、大人でも熱くなれる内容。	
未定	メダルパニックシリーズ「クラッシャーマコちゃん」	タクミ	キッズメダルゲーム機	1ボタン	メダルパニックシリーズ第3弾！ボタンを連打し、パンチやキック、必殺技、ビルなどを破壊、みんなを守れ!!　大人も楽しめる痛快連打ゲーム。	

ゲー事典　ので、やめときます。カプコンさんに超希望！　ヴァンパイアコレクション（というかハンター&セイヴァー）、スーパーストリートファイターコレクション（というかX）、ストリートファイターEXコレクション（というかEX2PLUSα）、ストリートファイターZEROコレクション（というかZERO2）、ストリートファイターコレクション（というかTURBO）出して！　超私事！

2000年に馳せる想い

セガ・ナムコ・テクモ開発者座談会

■出席者■
世阪山 [illegible]（株式会社ナムコ VS開発部 [illegible]）
板垣 伴信（テクモ株式会社 商品開発部 課長）
片桐 大智（株式会社セガ・エンタープライゼス 第二ソフト研究開発部 [illegible]）

司会：[illegible]（株式会社アスキー アルカディア編集部 副編集長）

「アーケードゲームはどこに向かうのか……」

インベーダーブームの再来と言わしめた対戦格闘ゲームブームに始まり、格ゲーブームに沸いた90年代。しかし、これを幻覚かのように吹き荒れる大不況により、ゲームメーカーやゲームセンターが撤退を余儀なくされるところまで来ている……。この最悪ともいえる2000年台の幕開けに、セガ、ナムコ、テクモ……アーケードゲームメーカーの第一線で活躍する3人の開発者が語るこれからのゲームとは!? また発展の余地はあるのか。開発現場で考えるアーケードゲームの将来像とは……!!



1990年代から　2000年代へ……

――「2000年の業務用ビデオゲームはどこに向かうのか」、このところを、今日お集まり頂いたゲーム開発者のみなさんに語って頂こうと思います。

まず、みなさんが持っている「90年代のアーケードゲーム業界に対する印象」をお聞かせ下さい。

世阪山　イメージとしては「8方向レバー+1つに対するボタンの数、コンパネ周りの激しい変化」。その辺りをプレイヤーはどう見ていたのかというところに興味がありますね。

板垣　テクノロジーレベルの「ストII」っていう進化、あとバーチャファイターとか一般人を巻き込んだブームかな。90年代っていうと僕はプレイヤーの時期でしたね。

片桐　僕も、板垣さんと同じく90年代はプレイヤーの時代を送ってたんですが、やっぱり格闘ゲーム一色だったな、ということですよね。「ストII」がブレイクして、そこにスタープレイヤーが出てきた。それに追いつけ追い越せみたいなところがあって……そういう部分でユーザーの格闘がどんどん煮詰まっていった時代かなと思います。

――では、90年代でいちばんエポックメイキングなアーケードタイトルというと、どんなゲームを思い浮かべますか?

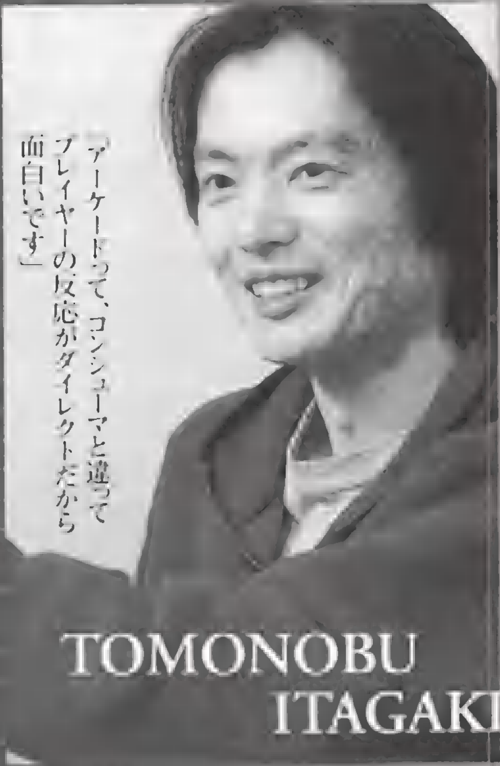
世阪山　やはり対戦が流行したきっかけを作った「ストリートファイターII」、さらに「バーチャファイター」シリーズ」も外せないですよね。また、格闘ゲーム以外では「ビートマニア」も。

板垣　僕は「バーチャレーシング」の30周年モード。あれはすごかった。まさにレースをしている感じで、ときどきピットインしたときに、あせって昇りすぎてぶつけたり。

自分の好きなゲームだったらいっぱいあるんですけどね。あとは「[illegible]フォース」が熱かった。あれは[illegible]（笑）。

片桐　僕はナムコさんの「スターブレード」。CGの映像にわくわくして夢中になってたんです。でもあれ凄い難しくて、1コインクリアす

ゲー事典　1999年12月8日にアルカディアVol.1発売。2000年2月4日Vol.2発売。でVol.3は2000年3月30日に発売――と、不定期な発売日で、やれ季刊だのやれ隔月誌だの色々と言われているのがアルカディアですが、ついに2000年4月から月刊ペースで発刊できそうです。つきましては毎月30日予定はアルカディアの日とゆーコトで――。ふに。（頑張ってくすね）



るまでかなりやりましたよ。全一とかも狙ってたんですけれど、周りがな[illegible]かったですね。

世取山　あれは[illegible]そうで[illegible]という人が[illegible]まったんですよ。

片桐　画面の中で、迫力といった当時を感じられるものっていうのが好きなんです。そうするとゲーム全体にもハマれますね。

――90年代の大きな特徴に、「ゲームは2Dなのか3Dなのか」という意見も分かれましたね。そのあたりはどう感じていますか？

世取山　僕の考えだと、やはりゲームによりけりだと思います。なんでもかんでもポリゴン、ということはないと思います。ポリゴンってどちらかというと、どうしても[illegible]っつき[illegible]、[illegible]と思うんです。

板垣　3Dはすぐ[illegible]される[illegible]が3Dゲームと[illegible]んですよね。[illegible]ね、[illegible]しょう。

片桐　表情などは2Dのほうが優れているとは思うんですけれど、ただ、どちらが優れているとかいうのではなく、区分けということで、見る違い[illegible]のあるところを狙った[illegible]で使い分ければいいんじゃないかなと思いますね。

対戦格闘ゲームのこれからは？

――話は変わりますが90年代の終盤、「格闘ゲームは終わった」ということをいろいろなところで耳にする機会がありましたが……。

板垣　ここにいる3人をとってみても[illegible]れていけば終わりますよ（笑）。

片桐　[illegible]僕の目には、まだ格闘は終わったとは思えない部分があるわけです。特にウチの会社の昼休みでなにが流行っているかというと、ドリームキャストの「ソウルキャリバー」なんです。

世取山　ありがとうございます（笑）。

片桐　[illegible]っていうのを一時期ずっとやってるんですよ。昼飯もガーッって食べて対戦をやるくらい盛り上がってますね。

板垣　格闘は終わった、と言われるのは、他人とのコミュニケーションに困ってるからではないでしょうか。

――最近の格闘ゲームは、[illegible]の上級者向けで、システムの理解にも要求しますが……。

板垣　僕なんかはストⅡのころをプレイするときに、プロ[illegible]を使わないと[illegible]ですよ。ファンが増えていくためには「今後を担う[illegible]」という[illegible]。これはゲーム作っている[illegible]でしょうね。遊んでいる人が[illegible]とって[illegible]。[illegible]なくてもいいじゃないですか。[illegible]という[illegible]を「[illegible]」って[illegible]しまったから[illegible]ちゃったんじゃないかな。

[illegible]の料理は[illegible]全部食べなくてもおいしいんです。全部食わなくてもいい。

――「全部を知らなくても商品価値を見いだしていけるための提示」が必要、ということですね。

板垣　そうです。だから、そこが2000年からのアルカディアの[illegible]いところだと思うんですよ。もっとアナログになっていくし、もっと立体になっていく。立体っていうのは3Dっていう意味じゃなくて、ゲームのお楽しみの幅ってことです。[illegible]もっと[illegible]していくんじゃないですか。ああいうのに限ってはかりではなくて、「用[illegible]なしに[illegible]とする」。これからはネットで世界中の人と対戦する時代もくるのかもしれない。そんなときに、[illegible]からやっていかなきゃっていう。

片桐　いや、言われたとおりだと思いますよ。たしかに[illegible]そういうのを考えたことがあって、プレイヤーの人たちが全部覚えようとしていると、それがなかなか[illegible]うまくいかないっていうのは、ああなるほどなって思いますね。

世取山　例えば[illegible]がありましたとしても、それはジャンルとしては残[illegible]

のままでは[illegible]その[illegible]は[illegible]。

[illegible]、[illegible]。

[illegible]ゲームだけど、「あれ、これ[illegible]」って[illegible]。[illegible]いう[illegible]ことが大切なんじゃないでしょうか。

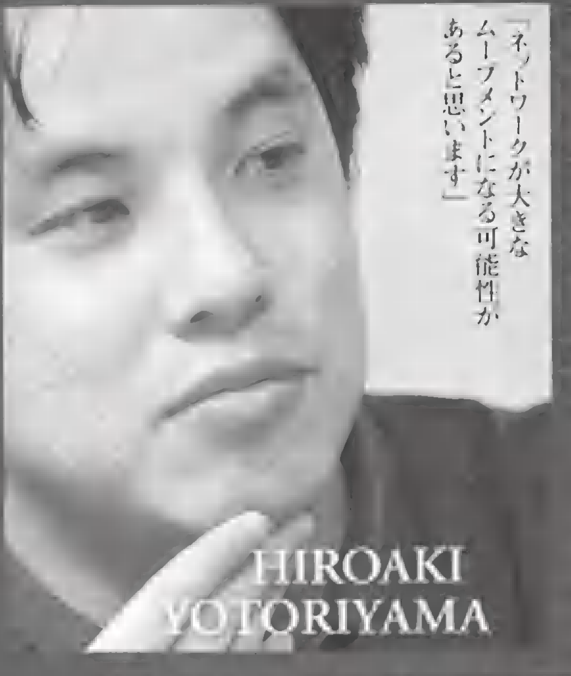
――格闘ゲームって、やろうと思ってもすぐ負けてしまうというのがありますよね。特に新しい人にとっては、[illegible]されて、それで[illegible]上の人が面白くないという印象を持ってしまいがちですが。

板垣　100円の中に少なくともそのやられる快感っていうものがなければならないでしょうね。ただ、[illegible]にもいろいろな[illegible]があって、[illegible]もあるし、[illegible]っていうのもあるわけですからね。

[illegible]よく[illegible]。[illegible]プレイヤーが、[illegible]人に勝つのは[illegible]。[illegible]いると[illegible]。テニスコートに[illegible]ことは[illegible]。[illegible]テニスコートが[illegible]いっていう[illegible]。[illegible]ってる人が[illegible]いいっていうこと。でも、それに対して「[illegible]」[illegible]。僕はもっと[illegible]な考えなんです。

世取山　やることの[illegible]をしていると、それで[illegible]んですね。ルールが[illegible]ている人が[illegible]やっている人や、[illegible]を持っている人が[illegible]で[illegible]を持っているということもあると思います。

――それはリセットすべきだということですか？



2000年に馳せる想い　セガ・ナムコ・テクモ開発者座談会

世取山　僕らの仕方の一例として、同じ種類のゲームをはじめつづけて対戦するよりも良くするかと思います。

片桐　今までから大きく変わった部分がいいという人もいれば、少しだけ新要素と新機能を付けた人もいるでしょう。

出たての頃の格ゲーは面白ってそれがいいっていうのがあったけど、そこから先はみんな人それぞれで違うわけです。あと言うとどこに何を求めるか、っていうところで主張が分かれるところでしょうね。

様々なジャンルの可能性は……

――次は音ゲーなんですが、かなり定着しましたよね。異常な盛り上がりで主流、ブームといっていいと思います。そういう90年代最後のムーブメントであった音ゲーは、これからどうなんでしょう？

片桐　現時点ではまだ多いんですが、音ゲーは、はじめは新鮮だったんですか、ちょっと[illegible]……コア層っていうか……。ダンスゲームを合わせて押しするだけのものなんか[illegible]ているものとは根本から違う[illegible]くれる。現状は体験ゲームです。「一緒楽しいじゃん」みたいな感覚をさせてくれるゲームが好きなんですよ。純粋にリズムが合ってって……よくわかる……いっそリズムとったりもよいじゃないですか。そういう人間の本能を満たす部分がある。

ただ、最近は厳しいステップが主流になってきて、それは面白いと思う半面、しんどいみたいな感覚がある。ああいうのが出てくると、オペレータ的には敬遠してきちゃうっていうふうに感じちゃうでしょうね。

世取山　私も音ゲーは更に流行ると思います。また、音ゲー自体の数でいけてますしと思います。ただ、音ゲーの視野も、普通の人が入りやすいそういうものではなくなってきていますね。

やられがい[illegible]ゲームに出てきているのが[illegible]時に[illegible]すど、[illegible]的には変わるものではないです。その辺は変わるところがない。

――では、そうした流行とは対照的に、今ひとつなのがドライブゲームだと思うんですよ。最近のドライブ好きなプレイヤーはみんなコンシューマに行ってますが、そのあたりはどうでしょうか？

片桐　流行っという面で見ると、アーケードのドライブゲームはコンシューマに負けてるね。

個人的に何でドライブゲームをゲームセンターでやるかというと、ハンドル、シフト、アクセル、ブレーキ、あれがあるとないとでは違いますから。自分は[illegible]主義なんで、ハンドル越しでそれに対して[illegible]に反応してくれるものでないと、どうしても面白く感じないんですよ。

世取山　ドライブゲームというより、「ああいう[illegible]」という[illegible]ないのかな」というのが[illegible]で行き来すか……ドライブゲームは面白いけど、ああいうインターフェイスがあって、画面の中のものを操作するもので、もっと手にお持つものでドライブゲームを面白くさせないかと。



でいくのもいいですが、ちょっと画面を変えてみるとプレイヤーを驚かせないものはないの？　といったことを全体で追求していった結果、ボードを叩いたの、スキーが滑ったり、[illegible]たり……が出てきたからこそ、[illegible]したんだと思います。

まだまだ新しい遊びが提唱される!?

――では、これから新しくムーブメントを起こす要素や、「この方向を目指していきたい」といったところの新しいキーワードは何だと思いますか？

世取山　僕たちもよく出てくる話ですが、ネットワークですね。新しい遊びを提案するの[illegible]のひとつとしてあり得るのかな、という気はすごくしています。大きなムーブメントになる可能性はあると思います。

板垣　今の世取山さんの話にもあるように、[illegible]への流れへ行ってて、[illegible]というのはネットワークだと思います。[illegible]は、このことをアーケードという分野とは[illegible]ていくことと[illegible]

「俺、凄いじゃん」みたいな感覚をさせてくれるゲームが好きなんですよ――片桐

ですが、そのっていうのはドライブ感覚っていたと思うんですけど、そういうものを入れていかないと、アーケードは家庭用に[illegible]されてしまう。アーケードならではの[illegible]がほしいというところです。そのあと2001年……2001年中に[illegible]されて、とか2002年あたりでは[illegible]になっていけるんじゃないでしょうか。それにはロケ作りから変えて、それに応じた筐体を作っていく必要があります。

片桐　ネットワークは家庭用でできる所ってありますよね。でも、いわゆるゲーセンに行かないかっていうとそうじゃない。いろいろなコミュニケーションの[illegible]があるけど、今って[illegible]……ってことにはまる。そこで、やっぱりゲームセンターだね、って行っていけるといいなと思います。

――最後の今回のゲームジャンルというわけではなく、ゲームセンターをひっくるめた提案や……、そういう大枠の部分での未来ということです。それでは最後に、皆様にひとことずつお願いします。

世取山　がんばります。今は仕事の[illegible]で、「この人は[illegible]」ということを[illegible]たいと思いました」というふうに表現できるように動いていきます。

板垣　他にもないくらいの[illegible]を出していきたいですね。自分でコストとか[illegible]する[illegible]なのに、とかそういう[illegible]ではなく[illegible]で[illegible]するぐらい[illegible]していきます。

アーケードって、コンシューマと違ってプレイヤーの反応がダイレクトなのが面白いです。そういう[illegible]での[illegible]として[illegible]したいと思っています。

片桐　今後、「[illegible]」というところだけの[illegible]せの段階です。[illegible]というのはないんですけど、ネットワークの研究をやったり、今自分はいろいろと[illegible]中です。ただ、一つ[illegible]ところで、みんなが楽しくなれるものを[illegible]ばしようがない、ということです。そのうえで何ができるかを考え、これからチャイズして、面白くなるものを出していきたいと思っています。すごく楽しみください。

――今日はどうも、長々とありがとうございました。



片桐 大智（かたぎり だいち）

株式会社セガ・エンタープライゼス [illegible]

1968年生

■[illegible]



板垣 伴信（いたがき ともぶみ）

テクモ株式会社 [illegible] 課長

1967年生

■[illegible]DEAD OR ALIVE[illegible] DEAD OR ALIVEシリーズ[illegible]



世取山 [illegible]

株式会社ナムコ VS開発部 [illegible]

■[illegible]「ソウルキャリバー」[illegible]

ゲー[illegible]　[illegible]おなじみのキャラクター[illegible]つもりはありませんので[illegible]

GAME MAKERS News Transmitter

最新リリース情報から近況まで、ゲームメーカー広報の方々のコメントを一挙掲載！　このコーナーでしか知り得ない情報がまぎれているかも!?

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO



The Future Is Now SNK

「餓狼MARK OF THE WOLVES」楽しんでいただいてますでしょうか？　ガンガン対戦してくださいね。さて気になる次のタイトルですが……次号発表!!　出来たらええなぁと思っております。それからネオポケ版の第一弾、第二弾に続き、「SNK VS.CAPCOM」の第三弾となるアーケード版にも期待大です。カプコンさん、後はたのんまっせ～！

（株）SNK　宣伝課　高津　祥一郎

Sammy

こんちは！　いよいよAOUショーが近づいてます！　そうです！『ギルティギアＸ（ゼクス）』のお披露目です。これを記念して、2月26日のAOUショーサミーブースでは、今号のアルカディアをお持ち頂いた方を対象に、特製プロモーションビデオが当たる抽選会を行ないます。未公開シーン満載の貴重なビデオです。ぜひ期待してください。あと、僕の「ソル」に対戦で勝った方には……何もあげません（笑）。
今月からゲームセンターに登場する『パチンコセクシーリアクション2』も宜しくっす!!

サミー株式会社　広報　竹中

CAPCOM

こんにちは。今年も宜しくお付き合い下さいませ。さて、地獄の年末進行が終わりホッと一息と思っていたら、2月はAOUショウがあって、なんだやっぱり今月も忙しいのね、って感じです。時間がとれる人は、一般入場も公式にOKになりましたので、AOUショウへ是非来て下さいね。カプコンブースでは、「MARVEL VS. CAPCOM 2」と「マーズマトリックス」を出展します。メカ関係では、好評の「着メロコレクション」も出展しますので、対応機種をお持ちの方は、会場でダウンロードしていって下さい。お待ちしてます！

（株）カプコン　パブリシティチーム　尾島

SUNSOFT

アーケードゲーマーの皆様、ご無沙汰しております。最近、コンシューマーゲームばっかり出している、サンソフトでございます。

なかなか、アーケードゲームの世界に戻って来づらい昨今ではありますが、決してあきらめてはおりません。ユーザーの皆様の熱い要望があれば、必ずや戻ってくるでしょう。多分。

続編希望、新作希望、皆様方のいろんな声などありましたら、ぜひ、こちらへ↓。

www.sun-denshi.co.jp/soft/index.html

サンソフト／新米広報　渡部竜也

cave



今月の表紙は…!!

KONAMI

今月のおすすめは、本誌の表紙にも載っている「キーボードマニア」。ギターフリークスとドラムマニアをリリースしたのがちょうど1年前。あのときは「ビーマニシリーズ楽器路線へ進出!!」と注目されたものでした。あれから1年、多くの方から「次はキーボード？」なんて質問をいただく度に、「そこまで揃えばすごいですね～」などと他人事のように言い続けて来ましたが、とうとう……。ビーマニシリーズ2000年の第一作目「キーボードマニア」。いいゲームです。一度プレイしてみてください。

コナミ株式会社
アーケードゲーム広報担当　小坂田 圭



当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、業務用ビデオゲームを鋭意製作中であれば、どなたでも構いません。ゲーム……もといアルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど「やってるぜい！」という意気込みだけは伝えたい！　というメーカーの方々の連絡をお待ちしております。

BANPRESTO

『アルカディア』創刊おめでとうございます。創刊号からバンプレスト商品を掲載していただいて、大変嬉しく思っております。
　バンプレストでは、12月に発売した子供向けリズムアクションゲーム『おどって！ピカチュウ』をはじめとする期待のゲーム機を続々リリース。今月には、ビデオゲーム機『GUNPEY』が登場します。またプライズ商品も、新キャラクターやギミックつきのものなど、盛りだくさんのラインナップを揃えておりますので、楽しみに待っててください！　詳しくは、バンプレストホームページをチェックしてね。

バンプレスト広報担当　今村／小林

SETA

セタ新作ニュース！　今号の本誌でも紹介していただきましたが、今春までに業務用ゲームを２タイトル発表する予定です。一つめは、６人のかわいい女の子と対局が楽しめちゃう将棋ゲームの決定版「五月陣戦３」。つづいて二つめは、セタが放つ久々の縦スクロールシューティングゲーム「バリアント シュヴァンツァー」です。各タイトルとも、今月開催されるＡＯＵショーに出展します！　ショーに行かれる方は、是非遊んで見てください!!　決して後悔はさせませんよ～!?

セタ 加藤弘彰

SIGMA

「アルカディア」読者の皆様こんにちは。ゲームファンタジア、ロンゴロンゴなどを直営するシグマでは３店舗（春日部店、立川南口店、厚木店）で、毎日１０時から１４時までの時間内１５００円でメダルゲーム遊び放題のお得なプランを始めました。今までメダルゲームには縁のなかった方。日頃、資金不足で「遊び足りない！」と思っていた方。この機会に思う存分メダルゲームをお遊びになってみてはいかがですか？

（株）シグマ広報　田嶋　直樹

Fuuki

ミレニアム…千年に一度の感動と興奮を、
全てのゲーム好きなBoy's&Girl'sへ贈る。
イカスぜ…こいつァ…!!



(株)フウキ 開発部

TAITO

どーも、どーも電車ファンのみなさまお待たせいたしました。いよいよ出ます、その名も「電車でGO!3　通勤編」え、どこが全作と違うかって。え～と、まずはグラフィックが、すげ～きれいだし、路線も全5路線全て新しいものばかり。モードは「ファミリー」「ゲーム」「鉄人」と3種類もあるぜ！　そして、今回の超おすすめは、プレイヤーがプレイする時刻がゲームの発車時刻に反映される「リアルモード」を採用。ま、どんなものかは、AOUショーのお楽しみ。まずはタイトーブースへGO！

かーしま

JALECO

「アルカディア」遂に第2号ですネ。今後も3号、4号と果てしなく続けて、アーケードゲームを盛り上げてくださいっ！　と言う訳でジャレコでは、2月26日のAOUショーであの歌ゲー「ドリームオーディション」がベールを脱ぎます！　お気に入りのあの曲でアナタの音感センスを試してください。恥ずかしがらずに大声出してプレイしましょう！　それが、このゲームのポイントです。それでは、お楽しみに！

広報／高柳

PRODUCE!

「パカパカパッションスペシャル、いかがでしょうか？　今回はかなり難しいチップ配列が隠されてますけれど、熱中し過ぎて爪を割ったり指の皮むいたりしない様に御注意下さい（！）
　4月に出るパカ２のＰＳ版にはスペシャルからも二曲ほど先行移植されますのでそちらにもご期待ください！　大会モードも搭載予定です！

株式会社プロデュース　企画営業部
三枝義尚

TECMO

ついに「デッドオアアライブ2ミレニアム」オフィシャル全国大会の開催が決定したぞ！　2月26日に幕張メッセで開催されるAOU2000アミューズメント・エキスポが幕開けとなります。現在、申し込み受付中です、詳しいことは記事を見て下さい。参加した方には何かいいことがあるかも？　数多くのプレイヤーの皆様の参加を待っています。
*　また、3月末頃～は全国で地区大会を開催していきます。詳しいことは決まり次第、発表しますので、ご期待ください。*

テクモ株式会社　[illegible]部　中島

セイブ開発

皆様、世知辛い昨今如何お過ごしでしょうか？西暦2000年というドラマの中ぐらいでしかお目にかからなかった年号が現実になってしまいました。新たな気持ちをこめてゲーム制作に望んでいきたいと思っておりますが、開発途中のものがいろいろな問題で発売（長期）延期になったりと思ってもいなかったものが復活の兆しを見せたりとチーム一同油断がなりません（笑）。しばらくの間新作が出たり出なかったりしますがゲーセンで見かけた際にはひとつ宜しくお願いする！←（苦）

セイブ開発　飯島

8ing EIGHTING CO.,LTD.
RAIZING

創刊号でも紹介していただいた、カプコンさんとの共同プロジェクト「グレート魔法大作戦」。第一作目の「魔法大作戦」を継承しつつ、新キャラ＆新システムを搭載！　特殊攻撃がホーミングの女性キャラ「カルテ」は初心者の方にもお薦めです！　新システムは、自機のエレメンタルチェンジにより、敵との攻撃相性が変わったり、総数108個あるお宝アイテム集めが熱い！　これをジャンルごとに全てそろえると……？　斬新にパワーアップしたこの作品。登場まで楽しみにしていてくださいね！

エイティング/ライジング 広報 藤本

namco

最近めちゃくちゃハマっているのが、PCゲームのHalf-Life・OpposingForceというゲーム。おっとアクアラッシュも忘れちゃいけない。このゲームの稼働と共にタイムアタックランキングを実地するので、実は密かに練習中なのだ。そろそろiモード対応のケイタイに換えたいのでちょうどいい機会かな？（今回のタイムアタックランキングはiモード対応の携帯からすぐに登録・閲覧できる優れモノ）もう原稿終わりにして、吉田（アクアラッシュ企画担当）に対戦を挑むとするか？　good Bye.

（株）ナムコ　VS開発部　[illegible]

SEGA™

皆さんこんにちは。一風変わった体感ドライブゲーム、続々登場!!　のセガです。まずアーケードでひときわ目立つ「エイティーン・ホイーラー」。もう遊んで頂けましたか？　社内では教習所を思い出す車庫入れのボーナスステージが大人気です。また春には「スターウォーズレーサーアーケード」を発売します。これはあのポッドレースをゲームにしたもの。映画を見た人なら誰でも遊びたくなるよね。AOUショーで一足早くプレイできるので、是非遊びに来て下さい。

セガ/小谷

平成12年1月18日『アルゼ株式会社は、パチスロ機、パチコン機、ゲーム機等の開発体制の強化を図るため、平成12年1月18日開催の取締役会において、株式会社エス・エヌ・ケイの第三者割当増資による発行新株式を引受け、特定子会社とすることを決議した。』とのこと。これが、年末から持ち切りだった噂の顛末です。決して倒産なんかしてません、って。


ARIKAの奇妙な広告
そんなん ARIKA
ザ・ファイナルの巻!
第3部 エジプト変
小林真文
アルカディアの読者のみなさま はじめまして!!!
創刊2号目 おめでとうございます
は〜い♡ ボクちん(株)アリカ副社長兼マスコットピュアボーイ 三原一郎こといっちゃんどぇ〜〜す♡
〆切守らせたら宇宙一 超売れっこマンガ家 小林真文大先生でぇ〜〜〜す♡
ヨゴレトル
だめですキャプテン!!! 白々しすぎて右手が腐りそうです
普通に描きゃいーだろーが…
キャプテン!?
はじめて載る雑誌でいきなり『最終回』という不自然さをフツ〜にしろと…?
不自然きわまりないのはおまえだ!!!
次号から
そんなん ARIKA が はじまるよ!
ディアッ!
大うそ!
※本気にしないで下さい。探さないで下さい よしお (ダレ?)
※原稿が現在回収不可能の為(笑)、コピーのコピーのコピーになっています
広告が中断している間 我々はただボサーッとしていたわけではない!!!
EX2 plusやクラウザードマジックでそれどころやないしっっ
ボサ〜
レギュラーの雑誌ほぼ連載
よんどころない事情により回収不能になった未掲載原稿のコピーを夏のAMショーで配布!
〇形〜〜〜ッ ちゃんと字ぃおこせよッ これでも広告やねんぞッ 読めへんかったら切腹によるよッ
ボサ〜〜〜
配布
コミケ と
アリカは人材募集をしています。
泣くもんくれっ!!
これがそのコピーのコピーのコピーの原稿のコピーのコピー(50%以下の縮小が出来ないコピー機の為2度コピー)だ!!!
このコピーのコピーのコピーのコピーのコピーを是非拡大コピーして読んでくれ!!!
※業務の使い人(多忙) しかしその命は1枚10円以下



配られたのは彩京ブースにて!!!
何故!!?
その上サイン会も行われた
誰の!?
ってわしのかーいッ
自分の予定をアリカのHPを見て知る私…
その日のもよう
彩京山田課長
彩京中村部長
ジャンアリカ(本物)
…本日はよろしくお願い致しまふ
すみません…何の芸も無いので犬の着ぐるみを持参しました…
では更衣室へどーぞ
これぱっか!
芸にうるさい関西人(着ぐるみは許せない)
…らしい
こちらです
どーもすみませーん~~
では……
ぺこぺこ
ぺこ
期待してます
ぎょーーっ
期待してます
期待してます
頭を抱えうずくまる……
装着!
※全身タイツ
わー!!!
これで俺が人にだけやらせる漢(おとこ)ではないとわかっただろう!!?
のぞき穴
カッ!!
…いや もっと他にすべきことが……
着て来ました~
りっちゃんにお面を描くによろ
は?
そう言ったかと思うと部長はまさに"にょろにょろ"としか形容しがたい動きで2時間踊り続けた…
昔から変な動きが上手くてくだらないことにも妥協を許さない人でした……
それはえー話なのかなッ!!?
そーゆーとこがいやらしいんちゃうかなッ!!?
怯える一般客
しかも無言…
部下
サイン会は予想だにしない盛況ぶりで…
「何の列だ?」と言いながら並ぶロシア人のよーなお父さんまで現われましたが…
わーい!!
だと思った だと思った!!!
自称マンガ家なみかりにおかしーと思ったよ
もうどんな書類を出されてもうっかりサインしてしまいそーな危うい状態でした
わざわざおこしいただいた方 よくわからずに巻き込まれて並んでしまった方 そーりー&せきゅー!
又ある時は新宿にて『DOA2大会』観戦
その時は
仕事でもないのに何故三原の人につきあわねばならぬのか
ーと思ったが
又々ある時は三原の人の私用でアリカに呼びつけられた私であったが——
DCのオラタンのネット対戦用にエンブレム作るによ~
いーけどさぁ ドット打つのはそっちが専門じゃないのかなッッ!!?
? ポチ
? ポチ
乳揺れに対抗してうちのゲームキャラは股間がゆれるようにしてるんですけどね
大会中アリカの副社長さんは冗談とも商談ともつかない話をしていましたよ
ブレア使わん?売るによろよ~♪
え~!? 本当にいーんですかあ
テクモ板垣さん
ドナドナドーナ
仕事になった今は今で
DOA2大会でアリカの広告だろこれ!!?


どーも サウンドチームの「メガテンくん」こと 細江です
同じくサウンドの 佐宗です
YAC です
相原です
ぶわっ
広告マンガのインタビューって聞いて来たんだけど
……アレ?
聞いてませんとも この時点で広告 再開することより 聞いてませんともっ
小林はこの時大ボケをおこしていた——
犬のアリカサウンドチームの曲の楽しみ方はこうだ!!!
楽しげっ
赤子とゆれる♪
そんな原始人みたいな聴き方しか出来ない女にいきなりサウンドについての何が聞き出せるというのか!!!
どうしよう…
でも きっと話を聞く側の方が困っているよ…
何も聞かされてなかったのかな…
うん! 言うてない それが いっちゃんの仕事やから!
いつも仕事熱心で感服しちゃうなぁ~~!!!
もーっ!!!
実はサウンドチーム アリカから小会社化するんよ~
え
わかるわ ミリでも遠くへ逃れたいわよね 変なとこから ぜーんぜん痛くないわあ
いえ… 小会社化というのは前々からあたためていて……
——あたためて煮つまって ぎゅーとしみ出ました…
志は大きく
…部屋は小さくなります
は…… はあ?
僕はアリカに来る前は タイトーで曲をつくってたんです
メタルブラックやサイバリオンの曲による 知ってる人は「ヤック」と聞いただけですぐわかるによるね♪
タイトー辞めてしばらくプーしていて そろそろ働こうと アリカに面接に来て そのまま泊って 翌日からアルバイト その後 社員
サクセス!!!
そして今度は会社設立ですか!
ビ●グ トゥモローの表紙はいただきだな!
そ それは どうかとッ
皆さん音楽はどーゆー風に学ばれたんですか?
ちゃんと学校とかで勉強しているのは彼女だけですね
はじめは ピアノの先生目指してたんです
ピアノの先生
それが ピアノの先生⬇エレクトーン⬇打ち込み⬇ゲーム屋に……
そらスえぇぇぇらい遠くまで… ビ●グトゥモロ~いへ~~~
ビ●グトゥモロうちゃう…
え~と 曲づくりは どのよーに?
ボクは いい調子で 一人言言いながら… 佐宗ちゃんは 鍵圧の高い キーボード たたいてるね
鍵圧が高い??
マウス動かなくても 怒ってる……
う!?
ドキドキ
僕と相原は もくもくと…
DOS/Vの いろんなゲームをしながら
ザ…ザえむっ?
仕事の能率上げるために いいDOS/V買ったのに ソフトが動く動く♡って… ゲームソフト大量に買うと サウンド崩壊の日…
んなとこに援助資金出していーんか!? アリカ———ッッ!!!
ゲームしながら曲つくれるんですか?
少なくとも 酒と仕事は両立してる♪
サウンドチームは のぞきに行くと ねてるか 酒飲んでるか 仕事してるの 3択やからな…
って 暮らしてるんですかい?



スーパースィープお仕事募集中!!（大マジです）

スーパースィープでは、効果音の制作からトータル的音楽デザインまで、サウンドに関連する様々な作業を請け負っております。
ビデオゲーム・CM・CD－ROM・ホームページ、その他様々なサウンド制作等のお考えがありましたら、是非とも弊社にご相談下さい。
※本格的な活動に向けまして、現在準備を行っております。
お仕事のご相談等ございましたら、まずは下記までご連絡下さい。

TEL03-3447-5721　株式会社アリカ　スーパースィープ設立準備室
〒150-0013　東京都渋谷区恵比1-20-18　三富ビル新館６階

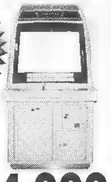
TSCのご推奨お楽しみセット大セール中!

インターネットホームページでも商品揃えがご覧になれます。
http://webshop.to/tsc

・分割払いは最高60回までOK!
・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

新生 餓狼 アストロセット

限定3台

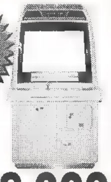


- 新生餓狼
- アストロシティ(中古)
- MVハードキット(中古)

超特価 ¥164,000 (送料・消費税含む)

スポーン アストロセット

限定3台

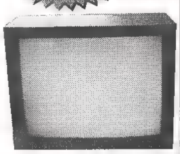


- スポーン
- アストロシティ(中古)
- 接続部品

超特価 ¥348,000 (送料・消費税含む)

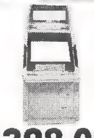
キョーワオリジナル モニター18インチ

要予約 随時出荷



RGB
21Pケーブルサービス
¥38,000

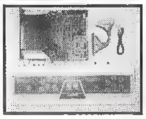
新生 餓狼 ブラストセット



- 新生餓狼
- ブラストシティ(新品)
- MVハードキット(中古)

12回払 初回30,820 29,700×11回
24回払 初回18,020 16,900×23回
36回払 初回15,580 12,300×35回
¥328,000 (送料・消費税含む)

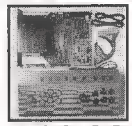
新生 餓狼 ボードマスターセット



- 新生餓狼
- ボードマスター(新品)
- MVハードキット(中古)
- 接続ハーネス

12回払 初回13,900 13,400×11回
24回払 初回8,720 7,600×23回
36回払 初回8,180 5,500×35回
¥148,000 (送料・消費税含む)

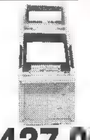
新生 餓狼 パナカスタムロングセット



- 新生餓狼
- パナカスタムロング(新品)
- MVハードキット(中古)
- 接続ハーネス

12回払 初回11,920 11,600×11回
24回払 初回6,920 6,600×23回
36回払 初回6,080 4,800×35回
¥128,000 (送料・消費税含む)

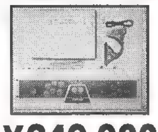
デットオアアライブ2 ブラストセット



- デットオアアライブ
- ブラストシティ (新品)
- I/Oボード (新品)
- 3.3V電源 (新品)

12回払 初回39,730 38,700×11回
24回払 初回23,480 22,000×23回
36回払 初回17,220 16,100×35回
¥427,000 (送料・消費税含む)

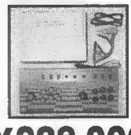
デットオアアライブ2 ボードマスターセット



- デットオアアライブ
- ボードマスター (新品)
- I/Oボード (新品)
- 3.3V電源 (新品)
- 接続ハーネス

12回払 初回22,810 22,600×11回
24回払 初回14,360 12,800×23回
36回払 初回9,640 9,400×35回
¥249,000 (送料・消費税含む)

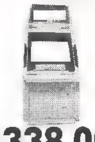
デットオアアライブ2 パナカスタムロングセット



- デットオアアライブ
- パナカスタムロング (新品)
- I/Oボード (新品)
- 3.3V電源 (新品)
- 接続ハーネス

12回払 初回20,820 20,700×11回
24回払 初回13,620 11,700×23回
36回払 初回9,080 8,600×35回
¥228,000 (送料・消費税含む)

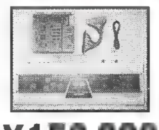
鉄拳TAG ブラストセット



- 鉄拳TAG
- ブラストシティ (新品)

12回払 初回30,720 30,700×11回
24回払 初回18,920 17,400×23回
36回払 初回15,180 12,700×35回
¥338,000 (送料・消費税含む)

鉄拳TAG ボードマスターセット



- 鉄拳TAG
- ボードマスター(新品)
- 接続ハーネス

12回払 初回14,940 14,100×11回
24回払 初回9,440 8,000×23回
36回払 初回9,160 5,800×35回
¥156,000 (送料・消費税含む)

鉄拳TAG パナカスタムロングセット



- 鉄拳TAG
- パナカスタムロング(新品)
- 接続ハーネス

12回払 初回12,910 12,600×11回
24回払 初回9,060 7,100×23回
36回払 初回7,040 5,200×35回
¥139,000 (送料・消費税含む)

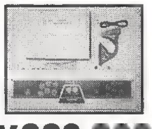
スポーン(シングル) ブラストセット



- スポーン
- ブラストシティ(新品)

12回払 初回47,620 47,000×11回
24回払 初回28,220 26,700×23回
36回払 初回21,980 19,500×35回
¥518,000 (送料・消費税含む)

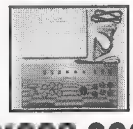
スポーン(シングル) ボードマスターセット



- スポーン
- ボードマスター(新品)
- 接続ハーネス

12回払 初回31,810 30,700×11回
24回払 初回17,860 17,500×23回
36回払 初回13,040 12,800×35回
¥339,000 (送料・消費税含む)

スポーン(シングル) パナカスタムセット

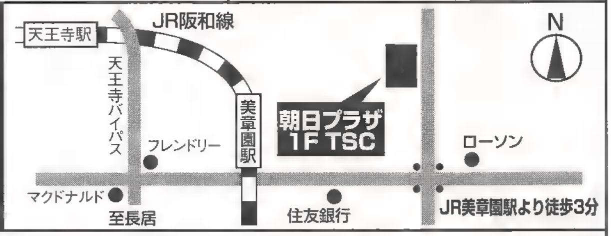


- スポーン
- パナカスタムロング(新品)
- 接続ハーネス

12回払 初回30,820 29,700×11回
24回払 初回18,020 16,900×23回
36回払 初回15,580 12,300×35回
¥328,000 (送料・消費税含む)

CAPCOM SPAWN
好評発売中!!

仕様、その他につきましてはお問い合わせ下さいませ。



CAPCOM

・スポーン	258K
・ストライダー飛竜2(NAOMI)	158K
・ジョジョの奇妙な冒険2(PCB)	205K
・ジョジョの奇妙な冒険2(SUB)	138K
・ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	25K
・ストⅢ2ndインパクト(PCB)	25K
・ストリートファイターEX2プラス	88K
・パワーストーン(NAOMI)	75K
・ソンソン(Jハーネス付)	25K
・ファイナルファイト	25K
・ワンダー3	24K
・1942	20K
・魔界村	20K
・バース	15K
・戦場の狼	12K
・CARRIER AIRWING	10K
・スト2ダッシュターボ	8K
・CPⅡマザーボード	15K
・マーブルVSカプコン(B)	25K
・ロックマン2(B)	15K
・D&D(B)	15K
・X-MEN(B)	8K
・バトルサーキット(B)	13K
・虹色町の奇跡(B)	12K
・サイバーボッツ(B)	12K
・ストZERO2アルファ(B)	5K
・リーサルエンフォサーズ	20K
・タイムパイロット84'	10K
・ハイパーオリンピック(Jハーネス付)	20K
・出たな!ツインビー	5K
・セクシーパロディウス(PCB)	17K
・スラムダンク2(PCB)	10K
・サッカースーパースターズ(PCB)	10K
・サラマンダ2(PCB)	6K
・対戦ぱずる玉(PCB)	5K
・大好キッス(PCB)	5K
・ウィニングスパイク(PCB)	5K

KONAMI

・グラディウス4(システム573)	62K
・ダークホースレジェンド(システム573)	88K
・バスアングラー2(パネル付)	60K
・ゼクセクス	25K
・コナミのピンポン(Jハーネス付)	20K
・少林寺への道	20K

NAMCO

・鉄拳4	予約受付中
・ミスタードリラー(予価)	168K
・鉄拳タッグトーナメント	125K
・パカパカパッション2(コンパネ付)	188K
・リベログランテ	43K
・てんこもりシューティング	39K
・鉄拳3	42K
・エアガイツ	42K
・ファイティングレイヤー	38K
・パカパカパッション(パネル付)	35K
・モトス	32K
・ボスコニアン	30K
・パック&パル	30K
・ニューラリーX	25K
・ファイナルラップR	20K
・クラシックコレクション	18K
・ダンシングアイ	18K
・ソウルエッジ	16K
・F/A	15K
・ゼビウス3D/G	15K
・ネビュラスレイ	13K
・コズモギャングザビデオ	10K
・ゼビウス	10K
・子育てクイズマイエンジェル3	10K
・ギャラガ	10K
・ダンクマニア	8K
・ディグダグ	8K
・マッピー	8K
・ティンクルピット	8K
・スーパーワールドコート	6K
・スタースィープ	6K

TAITO

・麻雀王(G-NET)	予約受付中
・フリップメイズ(G-NET)	予約受付中
・RCでGO(コンパネ付)	120K
・スーパーパズルボブル(G-NET・サブ)	30K
・スーパースインベーダー(カラー)	50K
・エレベータアクション	25K
・Gダライアス	20K
・スラップファイト	18K
・バブルボブル	18K
・レイストーム	18K
・ファイターズインパクトエース	15K
・サイレントドラゴン	10K
・まじかるでーと(1&2各)	10K
・フロントライン	10K
・ワードナーの森	10K
・ウォリアブレイド	8K
・テトリス(Jハーネス付)	8K
・ヒショウザメ	6K
・スペースインベーダーDX	5K
・中華大仙	5K
・プチカラット(F3サブ)	10K
・クレオパトラフォーチュン(F3サブ)	4K

SEGA

・ダイナマイトベースボール(NAOMI・ロムキット)(OP予価)	148K
・ゾンビリベンジ(NAOMI・パネル付)	98K
・バーチャストライカー2ver98'	105K
・バーチャファイター3TB	30K
・バーチャファイター3	28K
・ペンゴ	30K
・青春スキャンダル	22K
・ゴールデンアックス	18K
・ガルディア	10K
・テトリス	8K
・タントアール	5K
・オセロしようよ(STVロム)	15K
・ウィンターヒート(STVロム)	8K
・コットン2(STVロム)	5K
・まうすけのおじゃまザ・ワールド(STVロム)	5K
・ラストブロンクス(モデル2.ロム)	20K
・ダイナマイトデカ2(モデル2.ロム)	28K
・バーチャロン(モデル2.ロム.パネル付)	25K
・ファイティングバイパーズ(モデル2.ロム)	15K
・ゼロガンナー(モデル2.ロム)	15K
・デット オア アライブ(モデル2.ロム)	12K

SNK

・新生 餓狼(ソフト)	145K
・原始島2(ソフト)	68K
・純正ループレバー(新品)	50K
・武力ONE(64基板、コンパネ付)	39K
・餓狼W・A(64基板)	35K
・キングオブファイター99'(ソフト)	35K
・ビッグトーナメントゴルフ(ソフト)	20K
・フリップショット(ソフト)	15K
・ビューポイント(ソフト)	12K
・ネオ、ミスタードウ(ソフト)	10K
・キャプテントマディ(ソフト)	10K

その他

・デッド オア アライブ2(NAOMI)	258K
・スーチーパイ3(NAOMI・ロム)	168K
・Mr.Do2枚組	50K
・ホットギミック快楽天	35K
・上海Ⅲ	35K
・雷電ファイターズ	35K
・デッドオアアライブ++	25K
・トリオ ザ パンチ	30K
・VS雀士ブランニュースターズ	30K
・上海真的武勇	22K
・クイズセーラームーン	22K
・ウルトラ警備隊	20K
・スパルタンX	20K
・キャノンダンサー	18K
・クラッシュローラー	18K
・アクウギャレット	15K
・ジョー&マックリターンズ	15K
・バックファイヤー	15K
・ギャロップレーサー2	15K
・ファイナルスターフォース	12K
・テラクレスタ	12K
・ログイアン	12K
・ドンデンラバー	12K
・シークレットエージェント	10K
・ロボコップ	10K
・強行突破	10K
・ギャロップレーサー	10K
・雷電	10K
・Vファイブ	10K
・サンダードラゴン	8K
・スーパーまる禁版	15K
・カフェタイム	15K
・麻雀ファンクラブ	15K

★1Kは、1000円です。

TSC 有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
営業時間 10:00〜21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6719-9919
FAX.06-6719-9699
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法

- ●銀行振込……入金確認即商品発送
- ●コレクトサービス……商品代引サービス
- ●分割払い取扱い

振込先、相互信用金庫本店(当)0464186

初心者にやさしい **PCB ARCADE SHOP** マニアにうれしい

新作ゲーム

予約受付中！

マーブルVSカプコン2
グレート魔法大作戦

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には定期的に在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

— カプコン —
ストライダー飛竜2 110,000
SPAWN 248,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 65,000
ストリートファイターIII 3rd STRIKE 70,000
ジョジョの奇妙な冒険 20,000
ジョジョの奇妙な冒険 10,000
アルティメットエコロジー 30,000
私立ジャスティス学園 35,000
テトリス ザ・グランドマスター 50,000
★CP SYSTEM III★
CP3マザー 10,000
ウォーザード 20,000
ストリートファイターIII 13,000
ストリートファイターIII(ソフト) 3,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT 25,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT(ソフト) 15,000
★CP SYSTEM II★
CPSIIマザーボード 10,000
D&Dシャドーオバーミスタラ(ソフト) 35,000
エイリアンVSプレデター(ソフト) 35,000
カプコンスポーツクラブ(ソフト) 50,000
クイズなないろドリームス(ソフト) 5,000
サイバーボッツ(ソフト) 4,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト) 2,000
ストリートファイターALPHA2(ソフト) 3,000
ストリートファイターZERO(ソフト) 500
ストリートファイターZERO2(ソフト) 1,500
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト) 7,000

1941 38,000
1943 7,000
エグゼドエグゼス 22,000
エグゼドエグゼス(C) 12,000
キャプテンコマンドー 12,000
ストリートファイター2 6,000
戦場の狼II 12,000
戦場の狼II(U.S) 10,000

— ナムコ —
ミスタードリラー 178,000
鉄拳タッグトーナメント 80,000
エメラルディア 3,000

コズモギャングザパズル 3,000
出題てクイズマイエンジェル 1,000
出題てクイズマイエンジェル2 1,000
スーパーワールドスタジアム'95 4,000
スーパーワールドスタジアム'96 4,000
スーパーワールドスタジアム'97 4,000
ゼビウス3D/G 8,000
ソウルエッジVer.II 18,000
ティンクルピット 6,000
デンジャラスシード 27,000
ドラゴンセイバー 15,000
ナムコクラシック Vol.2 20,000
爆突機銃艇 70,000
パック&パル 35,000
ファイネストアワー 80,000
マーベルランド 20,000
マッハブレイカーズ 25,000
マッピー 8,000
モトス(C) 18,000
リブルラブル 25,000
ロンパーズ 35,000

— SNK —
★NEO-GEO★
餓狼 MARK OF THE WOLVES 90,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 30,000
餓狼伝説 WILD AMBITION(ソフト) 2,000
メタルスラッグX 22,000
月華の剣士 第二幕 9,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド 15,000
サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝(ソフト) 7,000
サムライスピリッツ ～侍魂～(ソフト) 7,000
キャプテントマディ 10,000
ネオジオカップ'98 8,000
リアルバウト餓狼伝説2 3,000
MV1 14,000
8マン 1,000
2020年スーパーベースボール 1,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 10,000
ザ・スーパースパイ 1,000
サッカーブロール 1,000

サムライスピリッツ 500
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 500
サムライスピリッツ天草降臨 2,000
雀神伝説 5,000
将棋の達人 15,000
ジョイジョイキッド 2,000
真サムライスピリッツ 500
ステークスウィナー 500
ステークスウィナー2 500
戦国伝承 1,000
戦国伝承2 1,000
ソニックウイングス2 3,000
ソニックウイングス3 7,000
ダブルドラゴン 7,000
ダンクドリーム 5,000
超人学園ゴウカイザー 5,000
痛快GANGAN行進曲 1,000
ティンクルスタースプライツ 12,000
得点王 500
得点王2 500
トップハンター 4,000
トッププレイヤーズゴルフ 5,000
ニンジャマスターズ 8,000
ネオ・ドリフトアウト 8,000
ネオ・ボンバーマン 12,000
バーニングファイト 1,000
バカ殿様麻雀漫遊記 5,000
パズルde ポン！ 5,000
パニックボンバー 1,000
パルスター 6,000
パワースパイクII 1,000
ビッグトーナメントゴルフ 15,000
ビューポイント 10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト 3,000
ファイトフィーバー 10,000
ファイヤースープレックス 500
風雲黙示録 1,000
フットボールフレンジー 1,000
フライングパワーディスク 5,000
ブレイカーズ 7,000
ブレイカーズリベンジ 10,000
ブレイジングスター 8,000
ベースボールスターズ2 1,000

ベースボールスターズプロフェッショナル 1,000
麻雀狂列伝 3,000
マジカルドロップ2 1,000
マジカルドロップ3 5,000
マジシャンロード 5,000
マネーアイドルエクスチェンジャー 6,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ 4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会 5,000
ミューテーションネイション 2,000
ミラクルアドベンチャー 2,000
メタルスラッグ 10,000
ライディングヒーロー 1,000
ラギ 3,000
リアルバウト餓狼伝説 500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル 1,000
リーグボーリング 3,000
龍虎の拳 1,000
龍虎の拳2 1,000
龍虎の拳外伝 1,000
ロボアーミー 1,000
ワールドヒーローズ 1,000
ワールドヒーローズ2 1,000
ワールドヒーローズ2JET 1,000
ワールドヒーローズパーフェクト 2,000
わくわく7 6,000

ASO 15,000
SAR(Pなし) 10,000
アテナ 30,000
ヴァンガード 20,000
オズマウォーズ 60,000
パイオニアバルーン 78,000
バトルフィールド(P無し) 2,000
バトルマニア 6,000
ファンタジー 56,000
名人戦 3,000

— テクモ —
デッドオアアライブ2 ミレニアム 228,000
とんでもクライシス 55,000
デッドオアアライブ++ 25,000
上海真的武勇 4,000
上海真的武勇 30,000

デッドオアアライブ <Aタイプ> 12,000
エイトフォース 10,000
ガズラー 10,000
がんばれギンくん 8,000
ギャロップレーサー2 15,000
ギャロップレーサー3 35,000
クイズDNAの反乱 1,000
スーパーハイインパクト 2,000
ファイナルスターフォース 13,000
レジオネア 14,000
ワールドカップ'90 1,000

— セイブ開発 —
ライデンファイターズ2 35,000
サイオン 40,000
バイパーフェイズワン 35,000
ライデンファイターズ 30,000
雷電DX 20,000

— アイレム —
10ヤードファイト 5,000
R-TYPE II 8,000
海底大戦争 33,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ 1,000
ぐっすんおよよ 2,000
大工の源さん 4,000
パーフェクト・ソルジャーズ 16,000
迷宮島 3,000

— バンプレスト —
超時空要塞マクロスII 12,000
超時空要塞マクロスプラス 15,000
バンバンボール 10,000
美少女戦士セーラームーン 20,000
ぷるるん 18,000

— セガ —
トイファイター(NAOMIソフト) 20,000
セガテトリス(NAOMIソフト) 20,000
★MODEL 3★
ファイティングバイパーズ2 100,000
バーチャファイター3(ソフト) 1,000
バーチャファイター3tb(ソフト) 2,000

★MODEL 2★
ラストブロンクス 15,000
★ST-V★
ST-Vマザー 20,000
エランドール(ソフト) 5,000
オセロしようよ(ソフト) 10,000
シーバスフィッシング(ソフト) 3,000
ステーブスロ ブスライダーズ(ソフト) 10,000
対戦タントアール サシッす！(ソフト) 1,000

アレックスキッド 20,000
ウォーリーを探せ 1,000
エイリアンシンドローム 38,000
エイリアンストーム 12,000
オーライル 5,000
クラックダウン 25,000
コットン 10,000
コラムス 2,000
タントアール 3,000
ティップタップ 15,000
テディボーイブルース 25,000
テトリス 2,000
フューチャースパイ 20,000
ぷよぷよ 1,000
フリーキック 1,000
ブロクシード 2,000
ホッパーロボ 30,000
ボナンザブラザーズ 15,000
ハッスルウォー 5,000
ロボシス2001 15,000

— タイトー —
RCでGo!(G-ネットソフト) 10,000
サイキックフォース2012 10,000
★F3 SYSTEM★
F3マザー 15,000
アルカノイドリターンズ(サブ)P無 500
カイザーナックル(サブ) 1,000
究極タイガーII(サブ) 1,000
きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪(サブ) 8,000
パズルボブル2(サブ) 500
パズルボブル2X(サブ) 500
パズルボブル3(サブ) 500

最新情報満載！トライホームページ **http://www.try-inc.co.jp** アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

パズルボブル4(サブ) 6,000

Gダライアス 12,000
Gダライアス ver.2 7,000
MJ12(サブ) 1,000
THE・武闘会 25,000
エンパイアシティ1931 18,000
女三四郎 30,000
キックアンドラン 3,000
クイズ人生劇場(サブ) 1,000
グレートソードマン 15,000
スペースインベーダーDX 3,000
スラップファイト 7,000
スラップファイト(C) 4,000
タイムトンネル 100,000
ダイノレックス(サブ) 7,000

— ライジング —
バトルバクレイドNew ver. 35,000
バトルガレッガ 15,000
ブラッディロア 25,000

— 日本物産 —
UFOロボダンガー 16,000
アームドF 8,000
キッドのホレホレ大作戦 18,000
ギャリバン 38,000
テラクレスタ 12,000
テラフォース 8,000
マイティガイ 12,000
ムーンクレスタ(C) 20,000
妖魔忍法帖 12,000

— データイースト —
カーアクション(バーニンラバーコピー) 10,000
空手道 12,000
カルノフ 15,000
キャプテンアメリカ 16,000
コブラコマンド 8,000
ダイエットGo!Go! 10,000
トライアウト 2,000
ファイターズヒストリ 2,000
ファイティングファンタジー 15,000

リバレーション 6,000
ワールドカップバレー'95 8,000

— ジャレコ —
テトリスプラス 6,000
テトリスプラス(サブ) 1,000
テトリスプラス2 15,000
ビッグストライカー 6,000
モモコ120% 45,000
わいワイジョッキーゲートイン 10,000

— カネコ —
練脳(ソフト) 5,000
パニックストリート 5,000
ギャルズパニック 5,000
ギャルズパニック2 8,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション 12,000
ギャルズパニック3 20,000

— コナミ —
ワールドサッカーチャンピオンシップ 20,000
G.I.JOE 35,000
アミダー(C) 10,000
イーアルカンフー 5,000
ウィニングスパイク 5,000
爆裂戦隊ダダンダーン 28,000
クイズ学問のススメ 1,000
クライムファイターズ(2P Ver.) 12,000
極上パロディウス 7,000
ザ・カスチャーリー 7,000
ザ・シンプソンズ 25,000
ザ・ハスラー 5,000
サプライズアタック 3,000
サンダークロスII 20,000
シティーボンバー 15,000
少林寺への道 6,000
新入社員とおるくん 10,000
スーパービシバシチャンプ 20,000
スクランブル(C) 10,000
スクランブル(海外) 8,000
ストラテジーX(C) 8,000
スラムダンク(基盤のみ) 3,000
セクシーパロディウス 13,000

タイムパイロット'84 10,000
タイムパイロット(C) 3,000
対戦とっかえだま 4,500
対戦とっかえだま(サブ) 2,000
大好きッス 5,500
大好きッス(サブ) 3,000
出たな！ツインビー 3,000
ときメモ対戦ぱずるだま 2,500
特殊部隊ジャッカル 15,000
ドラグーンマイト 23,000
ハードパンチャー 8,000
ハイパーアスリート 7,000
ハイパーオリンピック'84 8,000
ハイパースポーツスペシャル 6,000
ファイナライザー 15,000
プーヤン 16,000
プーヤン(C) 12,000
プレミアムサッカー 5,000
マンハッタン24分署 8,000
ラビリンスランナー 30,000
リングの王者 3,000
ロードファイター 8,000
ローラーゲームズ 4,000
ロックンロープ 16,000
ロックンロープ(C) 15,000

— UPL —
NOVA2001 20,000
アクロバットミッション 7,000
アトミックロボキッド 12,000
バンダイク 6,000

— ビスコ —
クイズ将棋王 5,000
古今東西干支物語 8,000
ステッカー1 10,000
モンスタースライダー 5,000
モンスタースライダー(サブ) 500
連珠貴族 3,000

— アトラス —
ぐわんげ 75,000
豪血寺一族2 12,000

豪血寺一族 4,000
ブレイゾン 4,000

— その他 —
ラピオレプス 20,000
Mr.DO! VS ユニコーン 10,000
ドンキーコング3 24,000
マリオブラザーズ 35,000
バッグン 12,000
ストライカーズ1945 15,000
ザインドスリーナ 12,000
VIVID DOLLS 15,000
アクアリウム 3,000
アテナのはてな？ 1,000
イレブンビート(パネル無) 15,000
がんばれゴンタ2 8,000
クイズ激熱スクランブル 1,000
グランドストライカー 5,000
サボテンボンバーズ 6,000
サンダーフォースAC 8,000
三紀志 8,000
上海II 28,000
上海III 15,000
スーパーオセロ 5,000
スーパー上海 6,000
セルフィーナ 8,000
チャタンヤラクーシャンク 40,000
チャンピオンベースボールPart2 10,000
ノストラダムス 20,000
ハイパーデュエル 8,000
ハチャメチャファイター 12,000
バルーンブラザーズ 5,000
バルギュープ 3,000
ハングリーマン(パックマンC) 15,000
摂森 2,000
ビッグファイト 35,000
ブラックホール(C) 10,000
プリメーラ 5,000
ブレイガールズ2 8,000
ホールランド 20,000
ぽんぽこ 30,000
もうぢゃ 3,000
ロジックプロ2 1,000

龍闘 5,000
ワールドクラスボーリング(Pなし) 1,000
ワールドラリー 12,000

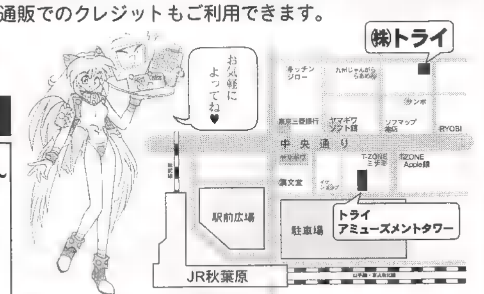
— 麻雀・花札 —
スーパーリアル麻雀P4 8,000
スーパーリアル麻雀P5 4,000
スーパーリアル麻雀P6 4,000
スーパーリアル麻雀P7 10,000
対戦ホットギミック 20,000
麻雀学園祭 5,000
ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ 18,000
7次元の妖精達 1,000
イメクラ麻雀 3,000
エロティカゴルフ 3,000
お雀子クラブ 1,000
着せ替え麻雀 10,000
ギャルの告白 1,000
サーキットの女豹 1,000
セカンドラブ(2コネ) 1,500
戦国麻雀 2,000
とってもE雀 3,000
熱血グランプリギャル 1,000
ファイナルロマンス 4,000
ファイナルロマンス2 5,000
ファイナルロマンスR 15,000
プロ麻雀 極 3,000
麻雀エンジェルキッス 16,000
麻雀キャンパスハンティング 2,000

麻雀覇閃王 1,000
麻雀個人教授 2,000
麻雀恋占い 1,000
麻雀ごっつええ感じ 1,000
麻雀私生活 2,000
麻雀シスターズ 1,000
麻雀実験ラブストーリー 2,000
麻雀ジャンジャンバリバリ 1,000
麻雀女学園 3,000
麻雀スーパー(禁)版 15,000
麻雀スカウトマン 1,000
麻雀大会 1,000
麻雀ちゃんねるズームイン！ 2,000
麻雀同級生スペシャル 5,000
麻雀ハイパーリアクション 7,000
麻雀ビタミンC 1,000
麻雀ファンクラブ 1,000
麻雀フライデー 1,000
麻雀レモンエンジェル 8,000
麻雀恋愛倶楽部 3,000
ミラージュ 麻雀麻雀伝 2,000
麻雀キララスター 12,000
麻雀 熱血雀士 1,000
わくわくキャッチャー 2,000
スーパー雀パラダイス 3,000
花とおじさん 2,000

その他新作ゲームも予約受付中です。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

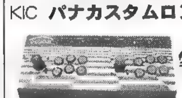


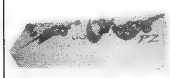
集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**
リニューアルオープン中!!

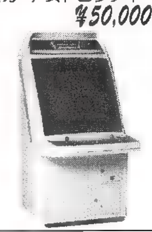
コントロールボックス・筐体

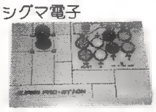
シグマ電子

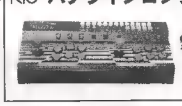
AV-6000
¥26,000

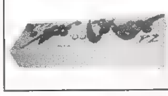
KIC **パナカスタムロング**

¥34,000

ハッピー商会

VEGA Jr.
¥29,800

セガ アストロシティ
¥50,000~


シグマ電子

Σ-8000
¥15,800

KIC **パナツインロング**

¥38,000

ハッピー商会

VEGA Jr.DX
(個別連射可能)
¥36,800

株式会社 **トライ**

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

攻略特集

初級編から上級編まで、3段階にわけてお送りするアルカディア攻略特集。2月に発売のアクアラッシュはMr.ドリラーに続くナムコ期待のパズルアクション。続くサンバDEアミーゴ、火星チャンネル、ダービーオーナーズクラブは「いかにゲームを楽しめるか」がポイントだ。堅いことは抜きにどんどん楽しもう。

CONTENT

CONTENTS

プレイ方法から覚えよう!! Amusement Knowledge Chapter



©SEGA 1999

多くの技を駆使して上達しよう!! Strategic Accelerator



©(株)ナムコ

究極のテクニックを追求しよう!! Enhanced Struggle Tactics



©SNK 1999

舞台は深海！
期待の新作
パズルゲーム
登場

AQUA RUSH™
アクアラッシュ

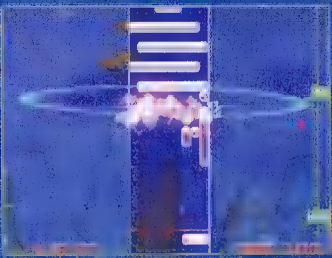
伸ばして消して気分爽快！思うままに伸ばして突き刺してみよう。状況判断力と気合の連打が命だ。

© (株) ナムコ
担当：[illegible]

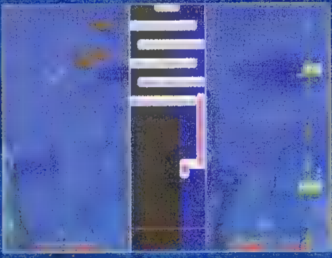
落ちゲー？伸びゲー？

画面を見て「なんだ、落ち物パズルじゃん」と思った君、それは間違ってはいないが、正しくもない。このアクアラッシュはただの落ちゲーではなく、ボタンを押せばブロックが伸びる「伸びゲー」なのだ。

操作は4方向レバーと3ボタン。3つのボタンでそれぞれ左右中央のブロックを伸ばして、マップの穴に突き刺す。マップ奥の天井のラインを消せば面クリア。ラインを消すと、そのラインより下にあるブロックが全部上に落ちる。



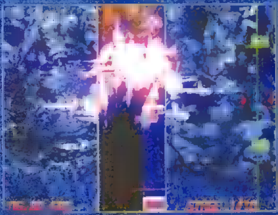
[illegible]



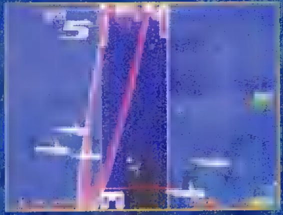
ボタンを押せば、ブロックがどんどん伸びていくぞ。

これでラインが揃えば、一気に連鎖で消える事もある。成功すれば相当楽になるので、できれば狙っていきたい。

「横の列を揃えてブロックを消していく」普通のゲームは、言ってしまえば落ち物パズルに近い。しかし、このゲームの面白さの特徴は、まさに「伸びゲー」であるところ。ブロックを自分の考えで変化させ、穴を埋めていくところが特徴なのだ。戦略的にマップの先を読み、上手く連鎖を組めば一気に画面を掃除する事ができる。コレ快感。



一番上のラインを消せば面クリア。色が[illegible]



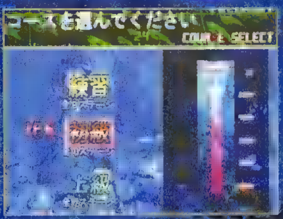
こっちに伸ばしてどんどん[illegible]！



ラインを消すとその下にあるブロックは上に落ちます。

3つのレベルでタイムアタック

アクアラッシュはゲームスタート後、腕前に合わせて「練習」「初級」「上級」の3つの難易度を選ぶことができる。それぞれ練習は全3ステージ、初級は全10ステージ、上級は全12ステージだ。特に上級の後半面は、かなり歯ごたえのある内容になっている。



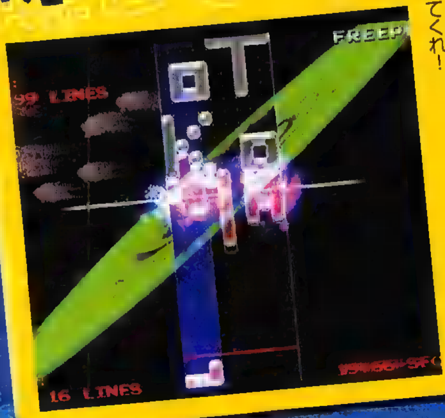
ゲームスタート時にコース選択可能。最初は練習から。

また、このゲームは点数が無く、[illegible]を競うタイムアタックゲーム。各面クリア時にも面ごとのクリアタイムやベストラップが表示されるので、タイムアタック時の参考にしよう。メーカーでオリジナルのタイムアタックランキングも実施されるので、クリアだけで満足せず、最速タイムを狙ってみよう。



各面クリア時にその面のラップタイムが表示。参考にしよう。

隠しモードがアル！



なんと、アクアラッシュに隠しモードがあるらしい。まず、極秘入手した隣の写真を見てくれたまえ。こ……これはぁ!! このモードの内容は現時点では明かせないが、かなり熱く、そして面白いモードだ。まずはクリアを目指し、君のその目で確かめてくれ！

ゲー事典 現在、ファミ通のキャサ夫もハマっているナムコサッカーゲーム「ワールドキックス」（AOUショー記事でも紹介）。この「ワールドキックス」のプレ発売イベントとして、1月27日にマスコミとオペレーターを集めた対抗戦イベントが行なわれる。優勝賞金は、なんと10万円!! アルカディア編集部も、当然参加するぞ！ 結果は、次号で掲載。お楽しみに。

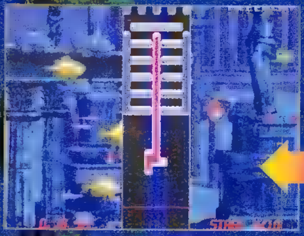
ワンポイントテクニック

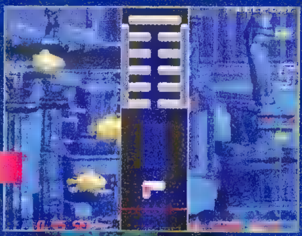
下のほうでラインを消していくだけでは、そのうち凹形が出来上がってきてゲームオーバーになってしまう。常に一番奥の消せるラインを優先して消すようにし、連鎖で上に押し戻そう。

このラインの見極めが非常に重要。連打でブロックを伸ばし、消したいラインまで到達させよう。

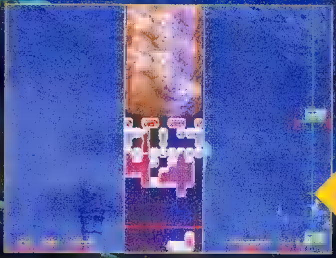
またブロックの落下スピードが速くなるほど、その到達が必要な長さに伸ばすことが難しい。連射が速い人が有利にゲームを展開できることは間違いない。

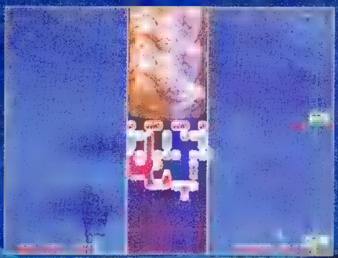
またブロックが[illegible]してならボタンを3つ連打するのも非常に有効だ。そうすれば瞬時にブロックを伸ばすことができ、フィールドを平らにできる。何よりも凸凹形の凹凸をきちんと把握していなくても大丈夫なので、少し反応が遅れても良いのが大きい。ぜひともマスターしよう。





さらに下には―



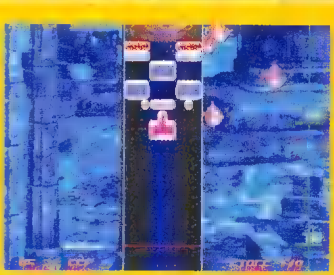


一気にボタン3つを連打！ きれいにすき間が埋まるぞ！

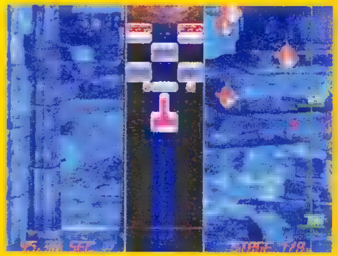
インストには載ってない隠し操作

通常、ブロックが接地して、ブロックの上にスペースが無い場合は、ボタンを押してもブロックは伸びない。しかし、実はレバーを下に入れながらボタンを押すと、伸びるスペースが無くてもブロックが伸び、同時にブロック全体が下方向へ移動する。このテクは使い方によってはとても便利だが、上級者でないと使いこなすのは難しい。

ある程度ゲームに慣れてきたらなるべく意識して使えるように心がけよう。



この状態でレバーを下に入れながら真ん中ボタンを押すと……、

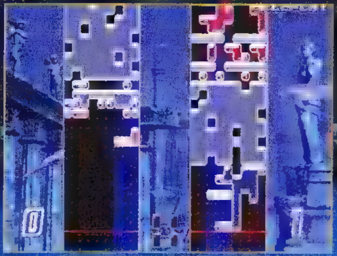


下に押し戻されるように移動。かつブロックの真ん中も伸びている。

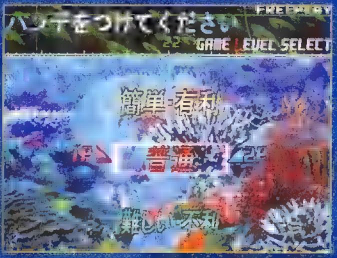
2人で対戦プレイ

対戦は、お互い消したラインを送り合い、先にフィールドが画面一番下まで迫り上がった方が負け。2本先取で決着。連鎖でラインを消すと相手に多くラインを送れるので、なるべく狙っていきたい。レバーを上に入れて、どんどんラインを消していこう。

また腕に差があるプレイヤー同士でも対戦が楽しめるように、試合前にハンデをつけられるようになっているので、初心者も気軽にチャレンジできるぞ。



対戦プレイも熱い！ 相手から送られたブロックは色違い。



ナムコ・オフィシャルタイムアタックランキング実施!!

業界初!! iモード（携帯電話）からダイレクトにエントリー可能





君もアクアラッシュをプレイして、ランキング登録しよう！

1. 練習、初級、上級の各コースをクリアすると、クリアタイムに応じてパスワードが画面に表示されます。
2. iモード（携帯電話）を持っている人は、その場で画面上に表示されたパスワードを入力します。iモードを持っていない人は、この際買い換えるか、パソコンから入力します。パソコンから入力される方はメモるのを忘れないように。
3. 入力後はリアルタイムで上位50位までランキング表に掲載されるので、自分が何位かすぐ確認することができます。

さぁ今すぐチャレンジだ！

ゲー事典
「ワールドキックス」はボールへのキック入力が実際に足でボールを蹴る入力システムになっており、アナログレバーの操作と相まって、かなり自由な操作感覚を楽しむことが出来る。春には発売予定なので、見かけたらプレイすべし！　4人の対戦モードも特に熱いぞ。NAOMI基板で開発されているので、もしかしたらDCへの移植もあるかも!?



サンバDEアミーゴ♪

マラカス振ってパラダイス!!



ちまたで今大人気の、サンバDEアミーゴ！　聞き慣れた曲が街にラテンの嵐を巻き起こし、もうノッたモン勝ちのこのゲーム!!　早く一緒にノッとかないと絶対にソンするぞ!!

担当：パパイヤ・スー・突き
協力：シーモーダンサーズ

とにかくノリノリ ノリ重視!!

このサンバDEアミーゴ！は、全編に使用されている曲がその名とおりサンバだ。サンバといえば、ラテン。ラテンといえば、カーニバル!!　そう！　このゲームに必要とされているのは、まさにカーニバルのようなノリだ!!　じみーにプレイしても、あんまり……。



「恥ずかしいからおとなしくプレイしよーっ」「まてまてまてぇ～い!!」



「そんなノリの悪いプレイじゃ、アミーゴに失礼ってモンだぜっ!!」



「サンバはノリだッ!!　分かったか!?」「うわぁ～ッ!!　変態だあぁ～ッ!!」

まずは 立ち位置から

筐体の前に、立ち位置を示す足跡が描かれているよね？　1人プレイではあまり関係ないけど、2人プレイでは、足跡と同じ位置に立つと、プレイ中にまず手がぶつかってしまう。そこで、少し離れてプレイしよう。事前の少しの打ち合わせで快適にプレイだ!!



マットと同じ位置に足を置くと、まず手が当たってしまう。



足1つぶん横に移動すれば、ホラ!!　こんなポーズも思いのまま！

全隠しコマンド一覧!!

サンバDEアミーゴ！には、まだまだ驚愕の隠しコマンドが用意されている。「もう全曲ランクAでクリアできるもんね～」ってなアナタ!!

超難関のSUPER HARDモードや、タマの飛びかたが、毎プレイごとに変わるRANDOMモードに挑戦してからでも、サンバと決別するのは遅くないだろう。

1番のオススメは全曲セレクトモード。「THEME OF INOKI」はこのモードでしか遊べないぞっ!!



「THEME OF INOKI」は、プレイスタイルもこだわりたい。

隠しコマンド一覧

全曲セレクト	身長セレクト時にマラカスを上（身長170cm以上）にあわせ、左のマラカスを15回振ると「ALL MUSIC」というSEが鳴る。そのSEが聞こえたら、自分の身長を決定。
スーパーハード	モードセレクト時にマラカスを上（HARD）にあわせ、左のマラカスを15回振ると「SUPER HARD MODE」というSEが鳴り、「SUPER HARD」という選択肢が追加される。
ランダム	モードセレクト時にマラカスを下（EASY）にあわせ、左のマラカスを15回振ると「RANDOM MODE」というSEが鳴り、「RANDOM」という選択肢が追加される。

ゲー事典 サンバの収録曲は、ホントに聞き慣れた曲が多く、プレイしているとたいがいの人が振り返る。まさにソニックチームならではの選曲といったところか。ひと味違うセンスが光るよね。だけど、どの曲も「ほしいんだけど、個別にCD買うまでじゃないしな～」って曲ばかり。と、いうわけでサンバのCD化熱望。


「ワイン持ち」。尻にはさんで……なんでもないです。


おなじみの「かぶせ」。振りにくいことはいうまでもない。ってか危険。


安定した振りならば、グリップを短く。ハデに見せるなら、長く持とう。

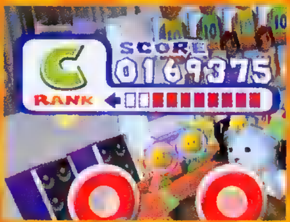
次はマラカスの持ちかた

ただマラカスを振るだけのゲームといっても、マラカスをちゃんと振らないことには、すぐゲームオーバーになってしまう。人によって好みがあると思うけど、マラカスを振った振らないは、筐体横のセンサーで感知しているので、いろいろ試してみよう。

ゲームルールは?

さて、サンバDEアミーゴ!を、いままで「恥ずかしい」からやったことなーい」という人たちのために、ゲームのルールを説明していこう。

ルールはいたってシンプル。曲がスタートすると、6つの円の中心から次々とタマが出てくる。そのタマが、円の中心に重なると同時に、画面上のマラカスの位置カーソルを、タマが重なっている円の方向に合わせてマラカスを振ろう。タイミングが合っていれば、「YEAH!」の文字が出て画面上のゲージが上昇。ゲージがいっぱいになると、ランクが1ランクアップする。この総合ランクがC以上ならば、ステージクリア。


このゲージがいっぱいになると、1ランクアップ!! C→B→Aとなる。


このように「YEAH!」と出ればOK。なんといってもリズムが重要。

しかし、マラカスを振るタイミングが合っていないと、画面に「BOO」の文字が出てゲージが下がってしまう。ゲージが最低まで下がると、総合ランクが1ランク下がってしまうので注意。

タマが円に重なるタイミングは、流れている曲と同じリズムなので、「ノる」ことによって、おのずとクリアーできるって寸法になる。


「BOO!」だと、ランクがさがってしまう。背景もこんなに暗く……。

タマが同時に2つの円に重なっている場合は、同時にそれぞれの方向へマラカスを振ってやらなければならないが、1方向のときは1つのマラカスを振るのではなく、両方のマラカスを同じ場所で振ってやろう。すると、タイミングが合っていれば「YEAH!」ではなく、「アミーゴ」になり、ゲージも多く増える。しかも、プレイスタイルがキレイに見えるので、いいことずくめ。


このように、画面上にタマが1つしか出てないところでは。

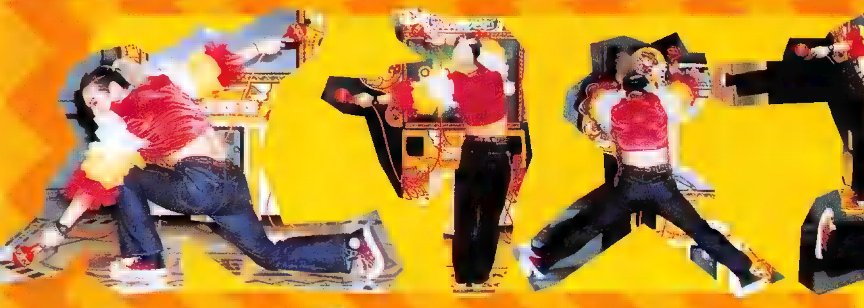
たまに流れてくる、連なった赤いタマは連打の合図。タイミングに関係なく、力のかぎりマラカスを振ってやろう。ただし、最後のタイミングだけは合わせるように。振るのに夢中になって、このタイミングがズレていると、コンボが終わってしまうぞ。


この赤いタマが続いているあいだは、[redacted]打ターイム!! シメに気を付けよう。

そして、サンバのキモといえる「ポーズ」だ。ポーズの定義としては、画面の指示どおりのポーズをとれ!! ということになっているが、よく×になっている人を見かける。

実のところ、このポーズというのは、画面の指示どおりというのはモチロンだが、ポーズの人が指している方向の円に、マラカスの位置カーソルを合わさないと○にはならない。サンバの醍醐味は、いかにノッてプレイするか。よってポーズでも、自分だけのオリジナルホールドを完成しよう。


こんなふうに、マラカスを振ろう。ホラ、見た目にもよくない?




恥ずかしがってるだけソンしてるぞ!!

サンバをプレイしない人に「なんでやらないの? 楽しいよ」といっても、返ってくる答えはいつも決まっている。それは「恥ずかしいから」。

じゃあ、お友達と一緒にプレイすることをオススメするぞ。その友達よりキミが目立っていれば、プレイ結果で負けても、回りが認めてくれるハズ。それじゃガンバってな。


「分かってくれて、オジさんうれしいよ……。」イヤ、なにもココまで……。

ゲー事典 マラカスの持ちかたボツ案……尻にマラカスを縦に差して「ブッ差しッ!!」というのもあったんだけど「さすがに下品すぎる」という理由でしもでんに止められ、泣く泣く却下。ああ、無念……。

GUIDE

担当：伊勢猫＆スー

火星チャンネル MARS TV

©SEGA 1999





マーズ―3秒クッキング

食材と同じ大きさのボタンをひたすら連打!! 連打!! 連打して食材をブッた斬る!!



火星の拳

色で覚えて、素早く入力。最後のボスだけ、コマンドが点滅しているので気をつけろ！



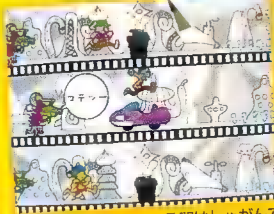
火星黄門

間違えるとマイナスポイントになってしまうので要注意。リズムと超反応で勝負だ！



恐怖のマーズベイビー

適当に決めてたんじゃあ、絶対に勝てない。自分の番で7以下になったら注意しよう！



火星旺時代

ボタンを押し続けている間はしゃがんでいられるぞ！　ジャンプは無理だけどな……。



クイズ火星の歩き方

パッと見て、数の少ない種類からボタンを入力。3種類目は数を見ないで連打OK！



火星だらけの水泳大会

スピードの速いスイマーに注意！　多少ボタンを早めに押すぐらいの気持ちでいこう。



1、2のマーズ

ミスしてもマイナスポイントにならないので、対人戦だったら先読み＆連打が超基本。



はたらけ　火星のおじさん

とにかく、超連打！　ボタン入力は1つよりも3つの方が単純に3倍も多いんだよね。

お薦め番組攻略



オクトパスースー ライター

火星くいしん坊

右手を赤ボタン、左手を青ボタンに置いて。赤い椀なら右手、青い椀なら左手と、ボタンをリズムよく押していけば簡単。黄色はお好みの手で。



デロリ伊勢猫 ライター

火星の歩き方

3種類の火星人、それぞれを数えていくこのゲーム。とりあえず人数が多かったり、物陰に隠れている種類は後回しにして、最後に連打しよう！



(有)タグ 長島永典氏 キャラデザ担当

火星黄門

権力に弱いワタシがおすすめなのは火星黄門。リーマン根性むき出しでへつらうようにボタンをプッシング！　モー娘最高！　なんつってな。



ツルリ霜電 編集

マーズベイビー

指定数字をいったら負けのこのゲーム。負けないためのコツは「自分の順番で8にする」こと。あとは次の2人が1と1でなければ勝ち確定!?

徹底討論!! どうする!? どうなる!? MARS TV

今!!　火星TVの視聴率が大ピ～ンチッ!!　そこで火星人のディレクターは考えた!!　この視聴率の下落は、どうすれば止められるのか？

そして答えは出た!!

君たち地球人に、我が火星チャンネルに出演してもらい視聴率を稼いでもらおうと!!

なぜそんな答えになるかは知るよしもないが……まぁ火星人が出した答なので、納得してもらうしかない。若干心苦しいところだが。

プレイヤーは、さまざまなミニゲームをプレイ（番組に出演）し、良い結果ならば、知名度が上がり有名人になれる!!　結果が悪ければ、エキストラ以下の扱いをされてしまうのだ。

1人で遊ぶより、ミンナで遊んだほうが、より盛り上がること間違いない!!



ミンナで楽しくプレイすれば、周りの視聴者（ギャラリー）も楽しくなる……のかッ!?

単純明快ッ!! コレが火星リモコン（コンパネな）ダバッ!!



まさに信号機をホーフツとさせる配色っ!!　な～んかどっかで見たような、そうでないような、何とも言えぬコンパネですな。

この火星チャンネルの操作は、右から赤・黄・青。大・中・小と覚えておくといいだろう。

火星の秘密　非常に薄い大気を持ち、その大半は二酸化炭素で構成。その他には窒素、アルゴン、酸素、一酸化炭素を微量に含む。気圧は地表面でわずか7～9ミリバール程度だが、砂嵐などの発生が観測、確認されている。また、固体の二酸化炭素からなる極冠が両極に存在し、低緯度の地下にも氷が存在すると推定。仮に生命が存在するなら、その周辺だと推測される。

MARS CHANNAL

火星チャンネル争い


禁断の協力プレイ


戦慄の個人プレイ


恐怖のハンデ戦


マー坊ズー坊天気どうよ
マー坊とズー坊が言う地名の天気を答える。ある程度限定した地域に絞ると楽!?


密着!!マーズ分署24分
写真と同じ顔を、スロットのモンタージュで揃える。ポイントの高い顔を揃えるか？


火星食いしん坊
積まれている椀を下から順に食べ続ける。椀の色と大きさが同じボタンを押せ!!


今月のお宝
星民的アイドルの、加勢末涼子チャンの水着姿が見れるのは、火星チャンネルだけだ!!



火星テロ発生～緊急生中継
次々に出現するテロリストと同じ大きさのボタンを押せ!!　間違えると減点で注意。



ニュース12オクロック
指定された秒数に、ボタンで近いところに止める。ストップウォッチ必須か!?


今月の料理
料理方法は至って簡単!!　ただ切るのみ!!　それだけ!!　細かく切るほどに美味になる噂が？



スーパー火星競馬
走り来る馬群をできるだけゴールに近いところでシャッターを押す。サシに注意。



マーズボール中継
投げられるボールと同じ色のボタンをタイミングよく押せ!!　消える魔球は反則……。

どうせやるなら頂点目指せ！

火星人 ⟷ 多恋人

タレントランクは全部で20種類。ゲームスタート時は真ん中よりちょい下あたりにいるダバ。
活躍すれば、火星人と認めるダバ！



コレが地球人だ！

◎月▲日の記者会見場において『マーズTV』は、太陽系第三惑星「地球」からスカウトした原住民3名をタレントデビューさせると発表。今後の展開が注目されている。

火星人108つのナゾ！



その1 火星ミミ
となりの家の夫婦喧嘩もバッチリ聞き取ることが可能ダバ！

その2 火星ヒゲ
引っ張ると最大でなんと66.6メートルも伸びたりするダバ！

その3 火星アシ
歩行に使う以外にも、様々な使い方ができる万能足ダバ！

その4 火星フク
そうは見えないが対真空処理を施したオーダーメイドダバー


火星カレー
もう国民的な定番火星カレー。火星一部のマニアの間では、ブリキ製の看板が、超高値で取引きされているらしい……。



スコアの計算の『ヒ・ミ・ツ』

ゲーム中に表示されるタレントランクは全部で20種類。実はコレ、ゲームクリア後に表示される3項目のスコアを元にして決定されている。
それぞれの項目について説明しておくと、1つ目の「スコア」は読んで字の如く。基本的にはミニゲーム中でポイントを稼いでいくことによってUPしていく。ただし、ミニゲームで3位と失敗だった場合は、ペナルティとしてマイナスポイント。逆に1位であればボーナスポイントが加算される。2つ目の「好感度」は、全16ゲームに参加して何回1位を取ったかをパーセント表示したもので、1位でのノルマクリアが8回なら50%といった感じになる。
最後の「ファン人数」はそれぞれが2桁ごとに順位を表していて、上の桁から1位・2位・3位・失敗の回数に対応。たとえば、1位が6回で2位7回、3位1回、失敗2回だった場合は……06070102人になるぞ！

天声火星人語

火星チャンネルマーズTVで放送していたクイズ火星の歩き方を見ました。クイズと銘打っておきながら、クイズが一問も出題されないある意味前衛的な番組の内容に感銘し、街に出ては、あの日果たせなかった約束を嘆く日々を満喫しているのです。(28歳　火星掃業／同様2通／子供にせがまれた2通／逃げていったインコが帰ってきた1通)



うららは出ないの？

チャンネルはチャンネルでも、うららは出てきませ～ん。
チャンネル5もよろしくおねがいしま～す。

火星の秘密 太陽系第四惑星：軌道長半径（108km）2.279（1.52AU）／軌道遠心率0.0934／公転周期（日）686.98／自転周期（時間）24.62／質量（1024kg）0.6419／赤道半径（km）3394／重力加速度（m/s2）3.69／内部は半径約1700kmの密度が高い中心核は、岩石質マントルだと推測。また、全球的な磁場が存在していないために中心核は固体だと推定される。

満員御礼！ DERBY OWNERS CLUB

ダービーオーナーズ倶楽部

1から始める馬部！



とりあえず、やってみなけりゃ始まらない……。
席に着けば、周りのことなんか気にならないぞ！

担当：伊藤

ダービー倶楽部「始めて物語」



現在、全国の約1800店舗で稼動しているこのゲーム。近所の大型店舗で見かけたーなんて人も、意外と多いんじゃないかな？ そこで今回は実際にゲームをプレイするまでに必要な手順と、店舗作成＆ゲームを行なう流れをレクチャー。まずは、目印となる看板やポスターを頼りに、近所の大型店舗を散策。近場でプレイできる環境が整すことから始めて見よう！

ルール＆マナー

筐体の占領防止＆効率を考え、各店舗にはルールやマナーがいくつかある（下記参照）。今回、取材した店舗では「1000円の投入制限」と故意にレースへ出走しない「レース飛ばし」が禁止。中には整理券を配る店舗もある。

- 1回／1000円の投入制限
- 1回／約40分の時間制限
- レース飛ばしの有無
- 整理券＆予約制の有無

スタッフに聞け！



ほとんどの設置店舗では、このゲームの宣伝や人員整理を担当する専任スタッフがゲームとワンセット。店舗でのプレイルールはもちろん、ゲームへの質問も親切に対応してくれる。分からなかったら、まずは聞いてみよう！

育成マニュアル ～中級編～



素質の高さによって、調教で得られるパラメータの上昇率にもそれなりに違いが出てくるので要注意！

「逃げ」「先行」「差し」「追い込み」といった4種類の脚質が存在していることは周知の事実。このため、ある程度はそれを視野に入れながら、自分の好みにあった馬作りを目指していくことが非常に重要。

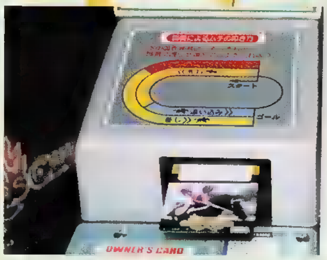
これは、なにも新馬を作成する段階に限ったことではなく、調教に関しても同じこと。同じ調教を選んでみても、素質のある馬とそうでない馬とでは、パラメータの上がり方に差が出てくるのは当たり前。かけ合わせた素質をしっかりと覚えておいて、パラメータが上昇しやすい前半の成長期に上げたいパラメータの特徴づけしていくことが「強い馬」を作っていく第一歩ともいえる。

さて、こうなってくると「それぞれの脚質で重要なパラメータはなにか?」、「脚質を決定している要素は?」などの疑問が生じてくる。

天高く馬肥ゆ 「冠名」……持ち馬の数が増えてくると、悩みの種になるのが新馬の命名。そこでお薦めしたいのが冠名を馬につけること。そもそも冠名とは、馬主が馬につける名字みたいなもので、自分の好きな言葉や身近にある地名などを組み合わせることで、誰の持ち馬なのかをわかりやすくしたもの。あらかじめ決めておけば、後は組み合わせを考えるだけですむ。

新馬作成＆ゲームの流れ

自家製生産馬



どんなに強い馬であっても、現実の競走馬が年老いて能力が低下していくのと同じように、このゲームでもパラメータ通りの力を発揮できなくなる時がいつかは来る。その目安となるのが大体20〜30戦で、20戦を越えた時点で選択可能になる「引退」を選ぶことによって、レースに参加できなくなるが、新馬作成時に親馬カードとして使用可能になる。血統も育てていこう！

開発者おすすめ親馬リスト！

種牡馬（しゅぼば）
- サンデーサイレンス
- ブライアンズタイム
- ラムタラ

繁殖牝馬（はんしょくひんば）
- ベガ
- メジロラモーヌ
- シンコウラブリイ



親馬を選ぶ

[illegible]

馬名登録＆勝負服選択

新馬を作成したら、次はその馬の名前を決定。最大でカタカナ9文字以内まで入力可能なので、事前に牡馬（オス）と牝馬（メス）用を考えておくこと。作成工程の最後は、その馬の騎手が着る勝負服を選択。用意された図柄から1つを選んで、好みに合わせた色の組み合わせをチョイスしよう！

名前を入力



勝負服を決定





放牧場のクリスタルは、取ると信頼度がUPすることも……新馬なら、とりあえず回収しておこう！

育成からレースまでの流れ

ステップ1 調教



レースへ出走を決定すると、まず始めに行なうのが調教パート。UPさせたいパラメータをよく考えて、トレーニングを選択して完璧を狙っていこう。

ステップ2 飼育



調教が済んだら、エサの時間。調教で大成功や完璧を出せば、スペシャルメニューも追加される。ただし、馬によっては好き嫌いがあるので要注意だ！

ステップ3 レース



最終調整が済めば、次はいよいよレースへの出走。コース上の脚質に合わせたポイントでムチを使いきれるように、テンポ良くボタンを押していくこと。

ステップ4 反省



レース後は反省会。馬の性格に合った選択肢を選べば、信頼度はUPしてくれるが……逆に間違った選択を選んでしまうと、信頼度が下がってしまう。

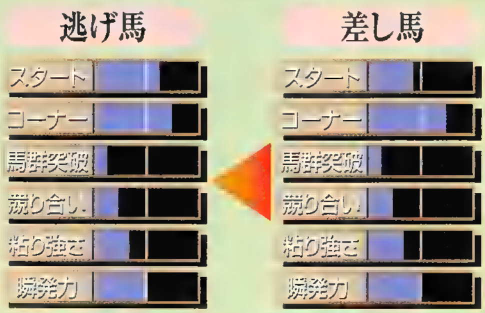
パラメータと脚質

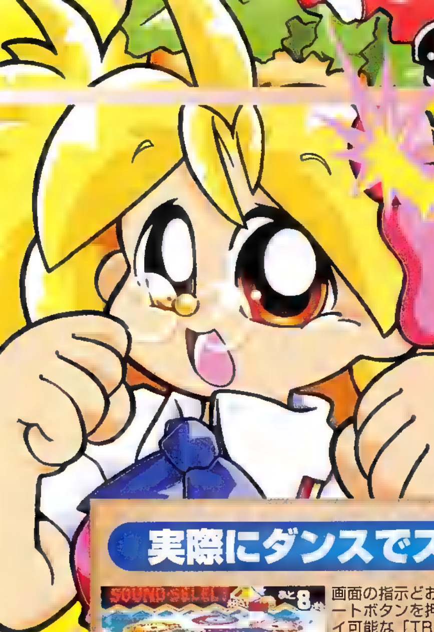
『重要なパラメータ』については、無料配布されている小冊子からある程度の予測が立つ。これによれば、逃げは「スタート&瞬発力」が重要で「馬群突破」は無視。逆に追い込みは「馬群突破&競り合い」重視で「スタート」がいらないと明記してある。では、残り2つの「粘り」「コーナー」はどうだろう？ 前者は疲れてもムチが効きやすく、後者はコーナーのスピードダウンを防ぐ効果があることから、どんな脚質にもある程度は必要だと考えられる。

さて、ある意味では同タイプともいえる「逃げと先行」「差しと追い込み」の差については、小冊子でどちらにも書かれていた「スタート」に注目して、編集部で実際に検証した結果が左の図。同様に追い込み馬で「スタート」のみを上げ続けた場合も、脚質が差しへと変化したことを報告しておこう。

検証結果：「スタート」パラメータが脚質に影響しているらしい。

（注：アルカディア編集部調べ）





激しくいってみよぉうっ!!

StepChamp ステップチャンプ

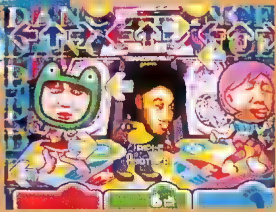
いやーッ!! 寒いネッ!! 寒いときは、ステップチャンプで体を温めようじゃあないかッ!! 楽しみながら温かくなれるステップチャンプ!! どぉーですかッ!?

担当:スー

実際にダンスでステップで実験!!



画面の指示どおりに、スタートボタンを押すと、プレイ可能な「TRIPLE」モード。手強いぞ。



こんなふうに、体自体を移動させなければ、踏めないようなノートになっている。そこで……

実際にプレイするといっても、なにも300円払って、3人同時プレイを1人でこなすワケではないのでご安心を。ここは「ダンスでステップ」モードの「TRIPLE」に挑戦してみることにしよう。この「TRIPLE」モードは、すべてのパネルを使用するので、プレイヤーは右へ左へ大忙し!! 本家「DDR」に比べると、多少難度が低いモノの、左右の移動による運動量は、本家に勝るとも劣らないだろう。本家のプロでも、甘く見てるとケガするぞ!!



「どぉおりゃあーーッ!!」肉体の極限まで体を高速移動させるのだ!!

全パネルは踏めるのか!?

ステップチャンプの操作パネルは、赤、緑、青の3つ。最大3人まで同時プレイ可能なので、全部で9つ。この9つのパネルをすべて踏みながらプレイすれば、その運動■は、そらぁースゴいもんになる。温かくなることマチガイなしですね。



ほぉ～らっ。やってみると、こぉ～んなにカバーできるぞ。楽勝!

では、実際に足は届くのか!? それはッ!? 個人の足の長さによりますです(ってオイ)。しかし、前面に固定されているバーを使って移動すれば、どなたでも全パネル使用プレイがバッチリOK!! どこぞの健康器具よりイイですよ!!



とくに注意してほしいのが同時踏み。仕切りがジャマして、ちゃんと踏めていないんだよね。



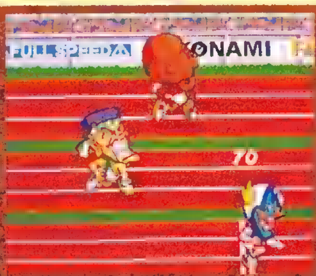
そこで、同時踏みのところはこう踏もう。これならば、もうMISSの文字に悩むことはないね!

ミンナであったか～くなるならコレだ!!

「ミンナでアツくなりながらのほうがより温かくなるゼッ!!」ってな体育会系なノリのアナタには、「うんどうかいハイパーステップ」がオススメ。内にある闘争心が、さらにヒートアップさせて、より温まること間違いなし!! ライバルに差をつけるテクをチョット紹介。

100M走

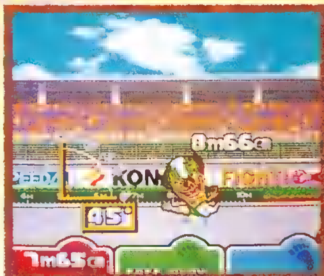
足を交互に連打なんて気にせずに、全力でバタバタ連打しよう。



足をどれだけ小刻みに動かせるかが勝負。両足の分かれ目たりバーを踏むと、体が安定してグー。

走り幅跳び

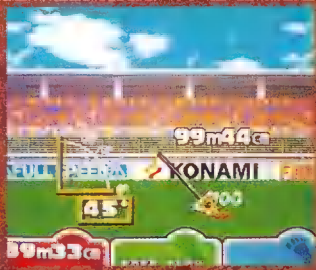
重要なのは助走スピードと角度。踏切り位置はさほど重要じゃない!



助走が大切ということは、やはり足の瞬発力がものをいう。角度の調整はそれほど難しくない。

ヤリ投げ

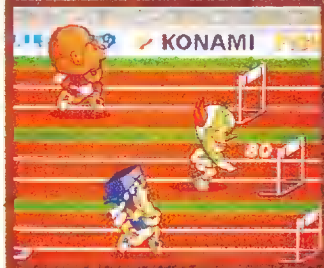
この競技も、ポイントは助走スピードの速さと投てき時の角度だ。



いくら助走が大事といっても、気合の入れすぎで、踏切り板を越してしまわないように注意。

110M走

とにかく転ばないことだ。気持ち早めのジャンプで飛び越えよう。



もう、この位置ぐらいで、ジャンプしてオーケー。ここだけはリズム感が重要なカギを握る。



気の合った仲間たちなら、こんなプレイスタイルもどう? ってイヤ。スンマセン……。

お詫び

前号ARCADIA Vol.1 P.66に掲載されている「ステップチャンプ」ですが、このゲームはBEMANIシリーズ作品ではありません。
読者の皆様並びに関係者各位にご迷惑をおかけしたことをお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。



プレイ方法から覚えよう!!
Amusement Knowledge Chapter

テニスゲームの決定版!

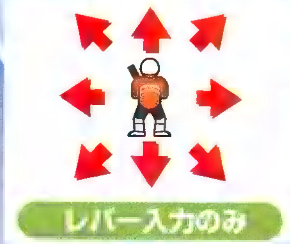
PowerSmash
SEGA PROFESSIONAL TENNIS

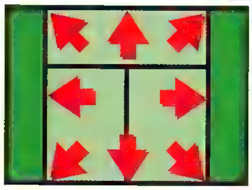
簡単操作で気分はもう、
プロテニスプレイヤー!
基本的テクニックを身につけ、
街へ繰り出せ!!

© SEGA 1999

簡単操作で即対戦!

スポーツゲームの定番『バーチャストライカー』シリーズに続いて、セガから発売された本格派テニスゲーム。その最大のウリは、1レバー+2ボタンといった簡単操作で、いくつかのポイントさえ押さえておけば、誰でもすぐに対戦を楽しむことができる。





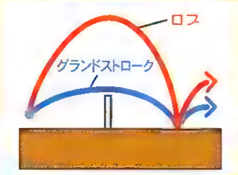
操作方法について簡単な説明をしておくと、Aの「ショット」ボタンは低い軌道の打球を打つことができ、Bの「ロブ」ボタンは高い山なりの軌道で球を打つことが可能。レバーは基本的に入力方向へプレイヤーを操作できるが、AorBボタンを押してから、ボールを打つまでの間に入力することで、相手コート内の打ち込みたい場所を指定して狙える。空いたスペースを狙って、打ち込んでいこう!

「ストローク」と「ロブ」



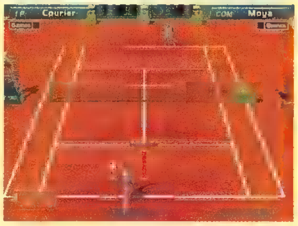
間に合わないかな……と思ったら時間稼ぎだ。

ゲーム中、メインで使っていくのはAボタンで打つ「グランドストローク」と呼ばれるショット。まあ、コートでバウンドした球を低い打球で打ち返すと思ってもらえば問題ない。これに対して、Bボタンで打つ「ロブ」の使い方は2通り。1つ目は攻撃的な使い方で、ボレーを狙ってネット際へ出てきた相手の後ろへと打ち出すもの。2つ目は防御的で、ぎりぎり球を打ち返せそうな場合の時間稼ぎとしても使っていく。



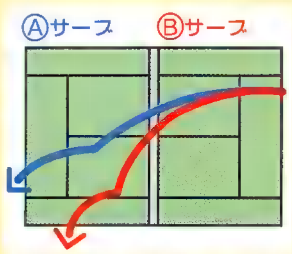
山なり軌道のロブはそれだけ滞空時間も長い。

「サーブ」を打ち分ける



サーブの基本はMAXサーブだ! 要練習!!

「サーブ」はボタンを1回押すことでモーションに入り、パワーゲージにタイミングを合わせてもう一回押せば、打つことが可能。その基本となるのは、パワーゲージMAXでAボタンを押す「MAXサーブ」で、強烈な弾丸サーブが打てる。これと合わせて使っていくのがBボタンで打つ「スライスサーブ」。Aのサーブに比べてスピード自体は遅いが、代わりに左方向へ曲げることが可能。左サイドからのサーブでは単にタイミングをずらす効果しかないが、右サイドから打てばサイドラインぎりぎりを狙っていくこともできる。また、⬇+A+B同時押しで「アンダーサーブ」も打てるのでお試しあれ!



「スマッシュ」と「ボレー」



相手を崩したら決め球で勝負をかけにいけ!

「スマッシュ」とは、相手の返球が高く浮いたところを頭上から打ち込むショットで、「ボレー」はネット際へ出てバウンドする前にダイレクトで球を打つショットのこと。どちらも、いわゆる決め球的な意味合いを持つ球種で、それぞれの状況で基本的にはAボタンを押せば打つことができる。ただし、ボレーは後ろががら空きになる諸刃の剣。サーブ直後など、相手の状態を崩してからでないとロブを打たれてしまうことになるので注意。



高めに浮いたボールは早めに叩けばOK!

読み合いが重要!

このゲームにおける最大の攻略方法は「相手との読み合いに勝つ」こと。打球のコースを読んで回り込み、万全の態勢で早めにボタンを押すことによって、それだけスピードもパワーのある打球を打ち返せるため、常に先の展開を予測して1球ごとに動いていくことが基本にして究極。このページに書かれているポイント[illegible]に叩き込んだら、[illegible]

全部で8人いるプレイヤーごとの特徴については、右の表にまとめておいたので、各個性やキャラクターを選ぶ際の参考にしてもらいたい。

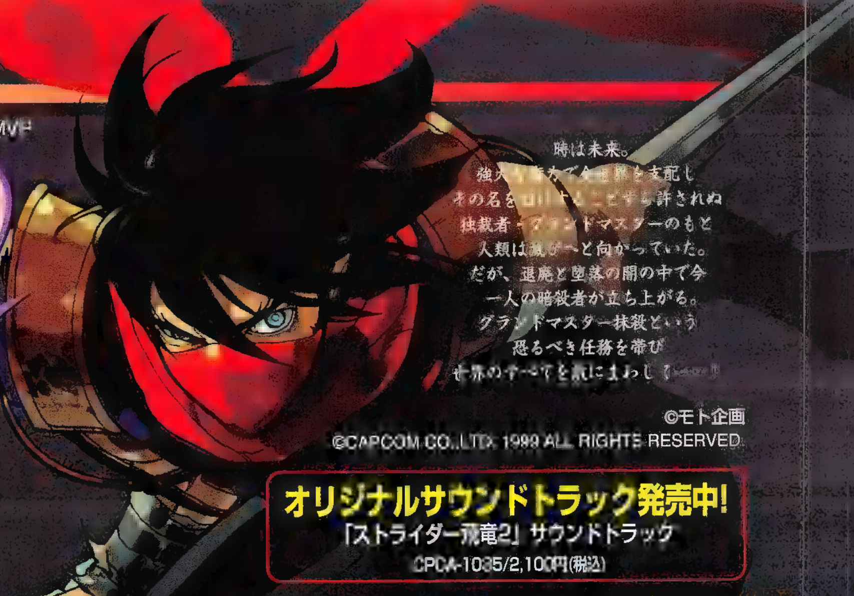
全プレイヤーキャラクター別特性解説

	TIM HENMAN ティム　ヘンマン(イギリス)	ボレーテクニックに優れたネットプレイヤー。ネットダッシュからボレーを狙え。
	CARLOS MOYA カルロス　モヤ(スペイン)	強力なショットが武器のパワーストローカー。とにかく、ショットが強い。
	CEDRIC PIOLINE セドリック　ピオリーン(フランス)	あらゆる戦法が可能なオールラウンドプレイヤー。ドロップショットも得意。
	TOMMY HASS トミー　ハース(ドイツ)	フォアハンドが強力なベースラインプレイヤー。前後へのゆさぶりが強力。
	MARK PHILIPPOUSSIS マーク　フィリポーシス(オーストラリア)	強力な「スカッド」サーブを武器とするキャラ。サーブ&ボレーなどはお手のもの。
	JIM COURIER ジム　クーリエ(アメリカ)	動きが素早く、ボールコントロールもトップクラス。左右へのゆさぶりが強力。
	THOMAS JOHANSSON トーマス　ヨハンソン(スウェーデン)	守備範囲が広く、粘り重視型のキャラクター。足が速いので初心者にはおすすめ。
	YEVGENY KAFELNIKOV イフゲニー　カフェルニコフ(ロシア)	得意のバックハンドはパワー&コントロール共に最強クラス。ラリーに強い。

エースを狙え
フォア&バックハンド……どちらもボールの打ち方(フォーム)を指す用語で、フォアハンドとは利き腕側(右利きであれば右側)でボールを打つこと。それとは反対側(右利きであれば左側)でボールを打つことをバックハンドと呼び。一般的には利き腕の力を生かしたフォアハンドの方が、パワーのあるストロークボールなどを打ちやすいとされている。



Text:MVP



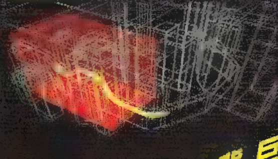
時は未来。
強大な[illegible]で全世界を支配し
その名を[illegible]すら許されぬ
独裁者・グランドマスターのもと
人類は[illegible]へと向かっていた。
だが、退廃と堕落の闇の中で今
一人の暗殺者が立ち上がる。
グランドマスター抹殺という
恐るべき任務を帯び
世界のすべてを敵にまわし[illegible]

闇を切り裂く前半戦攻略

いよいよ切れ味のよい攻略が始まる。
今回は任意セレクトできるミッション1～3までを見ていこう







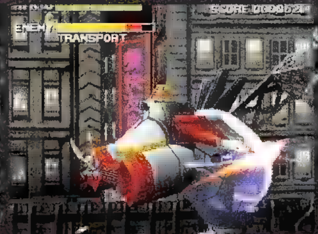


巨大都市を破壊する武装集団を[illegible]
背後で糸を引くのは[illegible]の男なのか!?

SCENE-1 海南島 ネオホンコンシティー 下部階層被破壊エリア

いよいよ攻略スタート。歩いて進んで行ってもいいが、やはりストライダーというからには、ダッシュとジャンプで機敏な動きを繰り出して、爽快感を味わってこそ本懐だ。

ビルの上には鬼甲船がいて、ゆっくり上から着陸しようとしてくる。こいつは胴体下部の機銃からの攻撃とザコを出してくるのが主な行動。降下中にジャンプして、乱れ斬り（ジャンプ中↓＋A）を当ててから着地で斬れば、速攻で倒せるぞ。ボスの一歩前のビルからは、ジャンプはせずにダッシュで降りていくといい。そうすれば炎の手前にある回復アイテムを取れるのだ。


鬼甲船は[illegible]

BOSS: TERRORIST

恰幅のいい中華系のボス紅火大元。その攻撃は、

1. 正面に刃物を振りかぶって攻撃
2. 正面に飛び道具

攻略法は非常に簡単で、「刃物に当たらないように後ろから斬る」でいい。スタートしたらすぐにスライディング→斬りで懐に入ってしまう。そして背後を取れば、もうあとはサイファーの餌（？）となるだけだ。万が一振り向かれたら、再びスライディング斬りをして背後を取っていこう。


スタート直後にスライディングで接近していこう。


あとは背後に回ってひたすらサイファーを振り続けよう。

SCENE-2 下部階層 天面エリア

始まって少し進むと、上へと登るところに出る。ここは左上に回復アイテムがある。

そしてこの先に、破壊可能なミサイルを撃つ獅甲機（第一）が出現する。この獅甲機（第一）はサイファーで少し斬れば退散、やり過ごしても退散する肝の小さい奴なので、敵ではないだろう。しかし、回復アイテムを取りに行った際、右へジャンプで降りると、[illegible]面にミサイルの洗礼に遭い、無駄なダメージをくらうことにもなる。一度下に降りてから進むこと。

壁を上に登って左にいくと、獅甲機（第二）が上から出現。昇降機に乗りながら獅甲機（第二）を倒すのが定石だが、スタート直後に一気に左上までダッシュジャンプをしていき、頂上まで獅甲機（第二）を誘うとよい。

頂上で獅甲機（第二）のレーザーを真下に入ってかわして少し待つと、昇降機が上に登ってくるのでそれに乗ろう。

昇降機から[illegible]ジャンプをして天井に張り付き、真横に獅甲機（第三）をつけ、斬り込んでいく。

面倒くさければブーストを発動し、ダッシュをしながらジャンプと斬りを繰り返そう。こうすると頂上に駆け上がる頃には倒せるはず。


ボスは左端まで誘ってから天井に張りついて攻撃を。

BOSS: SPIDER FORM

ボス獅甲機は壁をのぼって、真横からサイファー連打。たまに上下からザコが来て攻撃してくるので、こいつは逆サイドの壁に八双跳びでかわすか、ジャンプ一回で上下しつつ攻撃していこう。ボス自体の攻撃はほとんどないと思っていいので、ザコをきちんと処理していくこと。これで問題ない。


蝙蝠[illegible]斬っていけば問題ない。

ゲー事典 **アイテムについて**：今回の攻略はだいたい1→2→3の順で攻略しているので、ミッションセレクトでばらばらの順にした場合、アイテムの配置が変化するので注意！



探索と爽快、どっちだ？

ダッシュ、ジャンプを駆使して障害無視に敵を蹴ることが出来し ろい両立?、前を勝に突き進む爽快感を重視してるんかい？

広大なフィールド内から隠れキャラを探すのもまた一興。懐かしの隠れキャラが「これでもか！」というくらいに隠されているぞ。是非ともすべて探し出して欲しい。



爽快感を求めたら、隠れキャラをしらみつぶしに探すのが面白いぞ。

東風三姉妹：北風・東風・西風

SCENE-3 階層連結昇降室
SCENE-4 上部階層居住エリア

建物の中での戦闘。基本的には左壁を伝って上に登って行くだけといいだろう。ザコの攻撃はほぼくらわないはず。

ちなみに、中央上の動く足場にはパワーアップアイテムがあるぞ。ダメージをくらったら取りにいくといいだろう。

BOSS: TONG POO

建物を抜けると疾走するエアバスの上をジャンプで乗り継いでいくシチュエーションとなり、懐かしの東風三姉妹が出現し、行く手を遮る。東風は蹴り技や飛び道具で攻撃してくるが、一度斬ると空中に消えてしまい出直ししてくるので、出現時に攻撃ができれば攻撃されずに済む。サイファーを左右に連打していれば、東風の出現をことごとくくじくことになる。スタート直後からとにかくサイファーを連打して、左側でスクロールに飲まれて落ちそうになったら次の車両に乗り移るという調子でいくといい。サイファーの射程外に出現したら、接近して斬る。これで完璧だ。



東風は画面端に向かって斬っていけば楽。距離をつめよう。

SCENE-5 上部階層最頂エリア

スタート直後に目の前の足場に飛び移ろう。飛び移るやいなや、虎暗候が出現。これを見逃してしまうとなかなか厄介なので、ジャンプ斬りで速攻で倒そう（耐久力は3）。そのまま上の足場を進んで下に降りよう。下にはMAX&回復アイテムがあるぞ。上に戻ると2台目の虎暗候がやってくるのでこれも処理。長い足場を進むと、ドーム上のアンテナ内でソロとの戦闘が始まる。

ソロの攻撃は斜めに3WAYを発射してくるだけ。それをかいくぐり、アンテナの最下部で待つ。ソロがアンテナの左右にきたら、ダッシュしつつ斬り込んでいく。下のほうまで奴を引きつけるのがポイントだ。アンテナを駆け上げるころには倒せることだろう。



ソロはここまで引きつけてからダッシュ斬りで突っ込んでいく。

BOSS: SOLO

ここまでの道中の途中に、体力回復があるので忘れずに取っておこう。高台に登ると、先程のソロが再びやってくる。今度は3WAY弾に加えて両肩から光輪を出してくる。光輪は左右に出現したあと一定時間後に飛竜を狙って飛んでくる。引きつけつつスライディングで避けていこう。

まずは画面端に移動して、ソロがやってくるまで待とう。ソロはたいてい片端まで一気に移動してくるので、そのまま画面端に向かって斬っていくといい。こうすることでソロのノックバックがなくなり、追いかけ回さずに済むようになる。

そのままボスの真下で斬り込んでいき、光輪がきたらスライディングで避け、すぐにスライディングで接近して斬っていけば問題ないだろう。



光輪に注意しつつこんな感じで画面端に張りつくのが楽だ。

MISSION-1 BOSS

SCENE-6 ネオホンコン上空

ボスは迅雷龍。弱点である頭を斬る行動に夢中にならずに、弾とパンチを素早く見切っていこう

攻撃パターン
1 口の?から光弾を発射
2 [illegible]
3 前足で[illegible]
4 体の節から弾を発射

ブーストは四回で使い切りになっているので、面クリア時のアイテムの点数を気にしない人は、バリバリブーストを使っていこう。

まず始めに、スライディングで頭に接近して斬りまくる。斬り続けていると、首の所に紫色の体を通る弾が出てくるので、これを見たら後ろのほうにスライディングで逃げ、垂直ジャンプで避けよう。ジャンプ後、斜めに2段ジャンプをして、口からの光弾も一緒に回避するのがポイント。

しばらく弾を避けたら、攻撃の間隔をついて接近し、斬り込んでいこう。

次第に前足によるパンチ攻撃と、体の節からの弾がくるようになる。体の節からの弾は節に近付かなければ当たらないので、頭と節の間でパンチを避けていくようにする。サイファーがギリギリ頭に当たるくらいの位置をキープし、パンチがきたらすぐに節のほうに移動する感じだ。これでめでたくクリアとなる。

ちなみに、サイファーがパワーアップ状態で体力が3つ以上あるなら、ブーストを発動して弾を避けずにひたすら斬るだけでクリアできるので、苦手な人はこれで楽にクリアしてしまおう。



光弾の軌道が見えたら後ろに下がって2段ジャンプをしよう。



前足によるパンチは右から下がりつつ、節との間で細かく避けよう。



ハッ！阿呆かお前は！



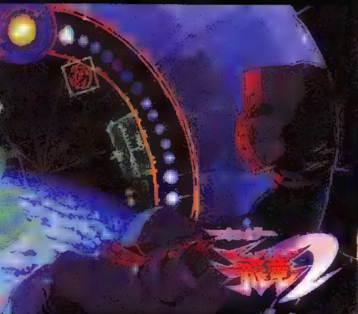
世界は……お方の掌の中にある。



だから貴様は飼い犬なのさ

ステージクリアデモ

ハッ！　阿呆かお前は！　お前などがあのお方に近付けるとでも思っているのか？　世界はあのお方の掌の中にある。この街の運命も……お前の運命もだ。ストライダー！
だから貴様は飼い犬なのさ



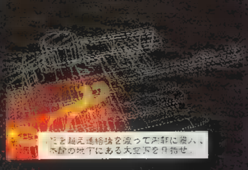
ゲー事典 **前作の名残**：前作のストライダー飛竜にあったイベントや敵キャラが今作にも少し出演している。背後から炎に襲われてダッシュするイベントや、東風、反重力装置など。これを機会に前作をやってみて、その名残を探してみてはどうかな？（真瑠世）

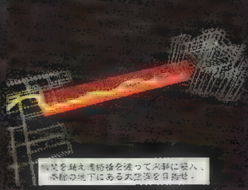
MISSION 2

「武装城塞侵攻」

懐古趣味の騎士団。道化を演じる城主。歪んだ化学技術の出どころを掴め!!









SCENE-1 旧ドイツ ニーダーザクセン地方 城塞パネント外郭

スタートして城壁を登り、下に降りると、もと外壁の2方向に進める。ここはまず左に行って奥にあるパワーアップを取るといい。取ったのち少し戻って外壁を登っていこう。

建物の外壁を登ると、屋根の上に鉄球を振り回す鉄球騎士がいる。この鉄球には当たり判定があるので、重なりに行くとダメージをくらってしまうので注意したい。また、奥から照準をつけて弾を撃ってくるので、なるべく速攻で片付けたい。したがって、サイファーのリーチギリギリのところから攻撃するといい。ここでパワーアップ後の大きい攻撃判定を活かせるわけだ。

BOSS: SKEWER CANNON

尖塔の上に登ると、ボス、串刺し砲が出現。弾をちょろちょろ撃ってくるだけなので、砲台の上に重なって斬っていれば問題ないだろう。ただし、スタート直後にすぐジャンプしていくと、砲台の弾をくらう可能性があるので、弾を撃たせてからジャンプしていくのが無難だ。通常の2段ジャンプで接近しよう。

SCENE-2 城塞パネント武器庫

武器庫での騎士団長&愛馬メタルヘンゲストとの死闘。馬に判定はないので、気軽に重なっていくことができるのがポイントだ。騎士団長の攻撃パターンは飛び道具、正面に突き、ランスを構えて突進の3つのみ。いずれの攻撃も自分の足元までは攻撃できないので、足に潜ってしまえば楽勝。「灯台もと暗し」と微笑を浮かべつつ、スライディングで下に潜ってしまおう。一度潜り込んでしまえばあとはひたすら斬るだけ。突進で逃げられてしまったら、スライディングで再び真下に潜り込もう。



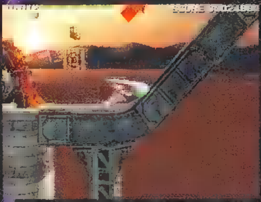
[illegible]に判定はないので、[illegible]入ってサイファー連打が有効に。

SCENE-3 城塞パネント連絡塔

背後から轢殺装甲車が暴走してくるので、ひたすら逃げつつかれないように逃げていくというシチュエーション。

轢殺装甲車は攻撃しても破壊できないので、スタート後、ダッシュで逃走開始。ザコがくるのでサイファーの連打に忘れずに。また、地上に機雷が設置してあるので、これはジャンプで避けていく。機雷が並んでいるところは2段ジャンプでかわそう。斜面を登るときにジャンプしていかないと途中で減速してしまうので注意したい。

ちなみに、途中の宙に浮いた箱の中にはパワーアップや点数アイテムがあるのでなるべく回収しつつ進んでいきたいが、ジャンプの着地に機雷を踏む可能性があるので、覚えるまでは無視しよう。



ひたすらダッシュで逃げ続ける。ジャンプを駆使するのが重要。

BOSS: STURMGESCHUTZ IV

ボスV号突撃砲の攻撃は3つ。正面に主砲、移動しつつ地雷設置、突進。背後にいれば主砲と突進をくらうことがないので、まずはV号突撃砲の背後を取りに行く。スタート直後にスライディング2回でボスの背後を取ったら、ひたすらサイファーで斬り込んでいく。しばらくすると突進しつつ機雷をまいて左に行ってしまうので、サイファーで機雷を破壊しつつスライディングでまた背後に回り込もう。

また、上空に出現する空中砲台の攻撃も嫌らしい。安全に行く場合は、空中砲台が出現してきたら垂直2段ジャンプをして、きちんと破壊するといいだろう。あとはゆっくり対処していけば問題ないはず。



突進しつつ機雷を散布するので、きちんと破壊していくように。

SCENE-4 城塞パネント監獄塔

画面は一転して城内へ侵入。屋根はバーナー地帯。このスタート地点で2段ジャンプをすると回復アイテムがあるが、とりあえずは無視して進む。

2本目のバーナーの先に落とし穴があるので、わざと移動させて天井に張り付こう。すると[illegible]生物ラーゼンメイヤーがやってきて落とし穴に落ち、MAX&回復アイテムを出すぞ。これを取ってから先程の回復アイテムを回収するのだ。



落とし穴に落ちたラーゼンメイヤーからアイテムを回収。最初に戻ろう。

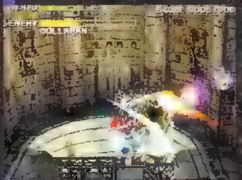
さらに進むと、上へ登る道に出る。耐久力のある装甲兵は斧を振り回してくるが、懐に入り込めば攻撃は当たらない。あとのザコは出現位置の少し下の壁から横に攻撃すれば破壊できる。むやみにジャンプをしなければあっさりと天井に行き着くはずだ。

BOSS: DULLAHAN

ボスは合成生物デュラハーン。攻撃は本体から2種、周りに人魂を召還して、そこから1種の計3種類。本体からの2種はいずれも正面でかなり危険なので、背後の少しかも密着よりも少し離れたところを基本位置にする。常にその位置を維持するようにスライディングで移動しよう。デュラハーンは結構頻繁に向きを変えてくるので、奴の向いている方向を常に見ていくのが重要だ。

また、召還された人魂からは火柱が放たれる。しかも出現直後から撃ってくるので、出現直後を攻撃するのはやや危険。少し様子を見つつサイファーの衝撃波で破壊していく感じでいこう。

戦闘開始後、突然攻撃してくるので油断しないほうがいい。左上のアイテムも忘れずに取ろう。



デュラハーンの向きに注[illegible]つつ人魂の弾を見ていこう。



ゲー事典 **ブーストについて**：ブースト使用中は誘導する衝撃波が出るが、実はサイファー自体の攻撃力も上がっているようだ。どうせブーストアイテムはミッションを越えてストックできないので、各ミッションですべて使い切ったほうがいいだろう。とくにボス戦に使えばラクになること請け合いだ。



斜面を駆け上がるその瞬間

ダッシュをしつつ斜面を駆け上がる時、普通にやると斜面での移動スピードが遅くなり、ついには途中でダッシュをやめて歩き出してしまう。ミッション2のシーン3でこうなると、後ろからくる[illegible]に轢かれてしまう。

では斜面を減速せずスムーズに駆け上がるにはどうしたらよいか？ 答えはジャンプボタンを連打だ。ダッシュ中にジャンプボタンを連打すれば、斜面を高速で駆け上がることができ、止まることもない。絶対に覚えておこう。



斜面を登るときはダッシュしつつジャンプボタン連打だぞ。

SCENE-5 城塞パネント内郭

今度は場外での戦闘だ。壁には電流が走っているので、一番下の電流が消えたのを見計らって進んでいこう。壁の上には軽甲砲兵が2匹いるが、1匹目は速攻で、2匹目は爆弾を出させて、それを破壊後に倒すといい。すぐに軽装甲兵が4匹出てくるので、ドームの上に戻って倒そう。遅れると潰されるので注意。

続いて下に降りるが、壁を伝わずにジャンプで壁際を急降下しよう。ザコがいるので着地前に倒すこと。ここで少し前に出て、浮遊機雷と軽装甲兵がいなくなるまでその場でサイファー連打。収まったら先に進んで2段ジャンプで壁に張り付こう。

壁の上に照準が合わされ、そこに爆弾が投下されていく。発射間隔を覚えて移動し、上のブーストアイテムを取りつつ速攻で駆け抜けていこう。

このあと親衛隊が出現するが、斧の外から斬っていれば問題ない。

再び壁を登ることに。電流は先程同様一番下のが消えたら一気に抜けていこう。上には伸縮バーがあり、先端に回転砲台が設置してある。伸縮バーにぶら下がったらレバーを上に入れて「ひょい」とジャンプすれば難なく突破可能。最後は飛行機型ザコが2匹。



照準が止まったところに爆弾が投下される。一気に抜けよう。

BOSS: ARMORED GUARD

親衛隊隊長は先程と同様だが、軽装甲兵が無限に出てくるのに加え、画面奥から攻撃される。ここはブーストを発動して画面奥の敵を倒せば楽になるので、まず最初に狙っていく。

親衛隊長は単に固いだけで攻撃法は斧だけ。奥のザコを処理しつつ横に回り込み、背後から攻撃していけば大丈夫だろう。

画面端に追い込まれたら、いったん距離をとって遠距離から攻撃しよう。



奥のザコが嫌らしいのでブーストで一掃するといいかと。



馬鹿な……！



お前は死が怖くはないのか!!



貴様の辞世の句ならその程度だろうよ。

ステージクリアデモ

馬鹿な……！ あのお方に歯向かうというのか！ お前は死が怖くはないのか!!
貴様の辞世の句ならその程度だろうよ。



MISSION-2 BOSS

SCENE-6 城塞パネント地下洞

HERZOG SCHLANGE

本体は冷血公爵タウリンマイアーだ。アルミーヒドラの激しい攻撃をかいくぐり、乱れ斬りで倒せ！

攻撃パターン
①[illegible] ②[illegible] ③[illegible] ④レーザー攻撃 ⑤[illegible] ⑥[illegible] ⑦[illegible]

ボスは冷血公爵タウリンマイアー&アルミーヒドラ。本体は空中を移動するタウリンマイアーで、これを倒せばクリアだ。タウリンマイアーは攻撃してこず、攻撃はすべてアルミーヒドラから繰り出される。アルミーヒドラの頭が赤く光ったら攻撃の合図なので、見逃さないようにすること。では順に見ていこう。

①と②の攻撃はもっともくらいやすい攻撃で、①は左右どちらかにダッシュ、②は垂直2段ジャンプをして避けていく。③の攻撃はかならず右からくるので覚えておこう。③もいきなりくるのでくらいやすい。極力右に動こう。

④、⑤、⑥は左から右へなめるように攻撃してくる。ただし攻撃判定が小さく、見た目の派手さに驚かなければ、じつはもっとも簡単に避けられる攻撃。ジャンプで避けよう。

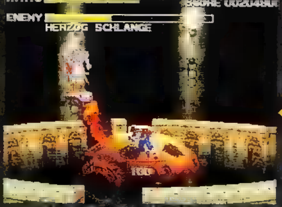
⑦はただ単に邪魔なだけ。無限に出現してくるので、相手にするといつまでたっても本攻撃に移れず、埒があかない。無視しよう。

それでは基本方針を見ていこう。まずはタウリンマイアーへの攻撃方法。これはジャンプして乱れ斬りが有効だ。真下に足場がなかったり、アルミーヒドラの攻撃がきていた場合は乱れ斬りのあとにすぐ2段ジャンプをすることが重要となる。逆に闇雲に2段ジャンプをすると、着地に攻撃が重なることがあるので危険。状況の把握に気を配ろう。

アルミーヒドラの攻撃は基本的に左右移動に弱く、④、⑤、⑥の攻撃を避けやすくするため常に右方向にダッシュをしていくといい。タウリンマイアーは攻撃をくらうと逃げていってしまうので、右方向へダッシュして、見つけ次第攻撃していこう。ちなみにクリア条件とはならないアルミーヒドラだが、倒すと首ひとつにつき1万点ゼニーを出す。すべて倒したあとは本体の台座から[illegible]を出すぞ。



廃墟にたたずむボス一体。台座から煙りがモクモクと…。



攻撃は乱れ斬りが有効だが、2段ジャンプは慎重に使うこと。



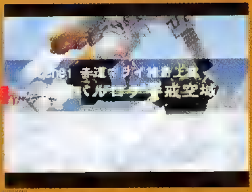
ボスを探して三千里。右にダッシュし、見つけ次第攻撃だ。

ゲー事典 **飛竜の攻撃力**：飛竜の攻撃力はパワーアップアイテムを取れば１回上昇する。さらにブーストアイテムを使うことでも攻撃力が上昇するので、覚えておいてほしい。

ミッション選択の重要性

[illegible]





SCENE-1 南極大陸ロス氷棚 ホエールズ湾警備域

氷山の上を突き進むシーン。氷山に続いているわけではないので、ところどころ水に沈んでいるので、ここに着地するとアウトだ。ダッシュはせずにゆっくり歩いていこう。途中で坂道になり、そこでホッケー兵が多く出てくる。まずくらうことはないと思うが、サイファーの連打は忘れずに。ここからオーバーハングの壁を伝っていく。どんどん登っていかないと上にいる空中砲台（寒冷地仕様）が弾を撃ってくるので注意したい。ザコはパワーアップアイテムなどを出すが、これは八双跳びをして、更にジャンプすると取りやすいということを覚えておこう。



出たアイテムは八双跳びから着地すると取りやすい。

BOSS: MISSILE MOBILE

ボスはミサイルスノーモービル。攻略方法は恒例のあれだ。スタート直後にスライディング斬りで接近し、背後からひたすら連打するだけ。ほとんど攻撃する隙を与えず倒せるだろう。本当にボスなのか、このスノーモービルは……。

SCENE-2 オラフ壁面基地

スタート地点から上に登っていくシーンだが、ここは空中砲台（寒冷地仕様）が厄介。最初に空中に3機見えるが、このうち2機を2段ジャンプで破壊しよう。そして、すぐに壁を伝って登っていく。

上にはアイスギアが2体いて、弾を吐いてくる。このアイスギアは接触するとダメージを受けるうえ、少しずつ移動していて上のほうに行かれると非常に厄介だ。したがって、最初の弾を2段ジャンプでかわしつつ右の1機を倒し、すぐに壁へ張り付いてもう1機を倒そう。



このアイスギアは速攻で破壊しないと非常に厄介な存在となる！

上に登ると大型武装ヘリベルーガ・Fが出現。この下にぶら下がってサイファーを斬りまくろう。ベルーガ・Fの上にも乗れるが、ザコの洗礼に合うので危険。ちなみにベルーガ・Fはこのシーンのボスで、ここで与えたダメージは次に引き継がれる。



ベルーガ・Fに対しては下からぶら下がるのが有効だ。上は危険だ。

BOSS: BELUGA F

ベルーガ・Fは先程の攻撃のダメージを引き継いでいる。まあ、後述する方法ならば、ダメージをくらわずに倒せるのでそのことに大きな意味はないが。ではさっそく攻略法を紹介しよう。さっきはヘリの下にぶらさがったが、今度は上に乗ってしまうのだ。



2度目のベルーガ・F戦は上に乗るのが有効だ。ザコに注意。

スタート後スライディングで先頭まで行き、すぐに2段ジャンプで飛び乗ろう。上のほうに歩いてコックピットの目の前でひたすら斬っていこう。こうするとミサイルランチャーからの攻撃を回避でき、なおかつ途中で右からくるザコを倒しやすくて一石二鳥。ザコの攻撃はくらいやすいので、注意しつつ倒していきたい。

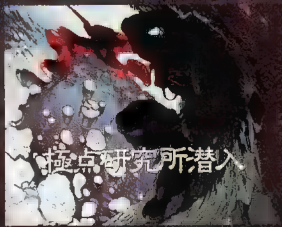
さて、ベルーガ・Fが墜落する演出が終了しても、まだこのシーンは終わらない。ヘリの爆発の余波が飛竜を襲うのだ。すぐに右に歩いて逃げよう。ちなみにこの炎はジャンプで跳び越すことができるし、斜面の炎は連続ジャンプをしているとくらわずに済む。ただ、さっさと逃げるに越したことはないので、素直に先に進もう。

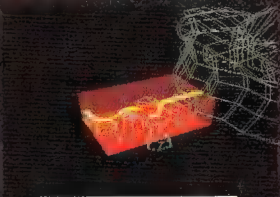


炎は連続ジャンプで抜けていける。跳び越すのもOK。

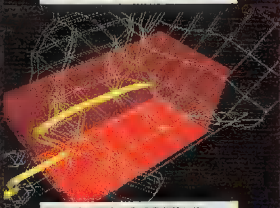


南極に築かれた超国家規模の研究所。氷雪に隠されたその真の姿とは!?

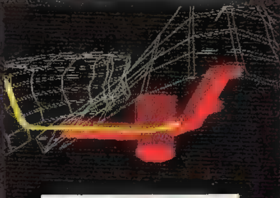




側から断崖を越え研究施設に進入、研究内容を破棄し施設を壊滅せしめよ。



側から断崖を越え研究施設に進入、研究内容を破棄し施設を壊滅せしめよ。



側から断崖を越え研究施設に進入、研究内容を破棄し施設を壊滅せしめよ。



ゲー事典 **このステージは？**：デモを見ていると1つの疑問が浮かんでくるだろう。「この滝のあるステージはどうやって行くんだろうか？」ということだ。実際にプレイしてみてもこのようなステージは出てくる気配がまったくない。しかし、飛竜はちゃんと動いているし、どうやらミッション名もあるようだ。ひょっとして家庭用でできるのかな？　謎ですな!!



SCENE-3 極点ラボ搬入口

BOSS: FROZEN MAMMOTH

ボスの氷漬けのマンモスは、画面上の敵を倒すか一定時間の経過で出現する。

まずは鉄骨の上のパワーアップを取り、一番右端に飛んでいるザコから回復アイテムをゲットしよう。

マンモスは3面以上後半にくると非常にキツイ奴だ。攻撃は本体からは鼻、前&後ろ足からあるだけで、これらは前足付近で避ければいい。問題は背中からくる飛竜狙いの弾。これは単純に飛竜を狙っているだけなので一見簡単そうに見えるが、次々と飛んでくるのでくらってしまうことが多い。しかもボスの体力は多目なので、速攻で倒すというわけにもいかないのだ。

基本方針は前足に重なるくらいの位置をキープし、弾がきたらやや引きつけてから右へスライディング。再び弾を引きつけて避けつつスライディングで前足へ、という感じだ。あとはひたすら斬りつけることとなるべく早く倒すことを考えよう。


マンモスは侮れない奴だ。スライディングを駆使して倒せ！

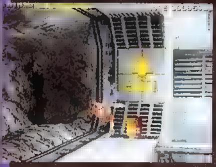
SCENE-4 極点ラボ搬入口

氷山の中には研究施設があった。スタートしたらすぐに先に進み、アイスキアを倒して天井に張り付こう。目の前のアイスルーバーは斜めにレーザーを出してくるぞ。これを倒してもう1セット同じことをする。すると研究施設内に侵入だ。

ここにくるとボスである重力制御装置のせいで、天地が逆転する。つまり上が地面で下方向にジャンプをすることになるのだ。天地が逆転したら、天井にジャンプで張り付き（つまりは画面下に張り付く）そのまま右に移動していこう。そうするとゴリラ兵の登場だ。こいつはアイスキアを出すだけなので接近して切り刻んであげるといい。

倒したら1度もどって、画面上のほうにあるアイテムを飛び降りて回収。ついでに右のほうにあるブーストも回収しておこう。

ここで画面の右にいくか上にいくかを選択できる。右にはボスが、上には次のシーンへの道がある。ここではまず体力回復を考えて、ボスを相手にしてから進むことにしよう。


ここから重力が反転する。ジャンプは下へするということだ。

BOSS: RESEARCHERS

このボスは突進攻撃しかしてこないので、非常に簡単だ。画面上でボスを追いかけて、左右にスライディングしながら斬ればいいだろう。倒すと体力回復アイテムとMAX&回復アイテムを出すので一気に回復だ。

SCENE-5 極点ラボ重力実験装置

BOSS: GRAVITY CORE

いきなりボス戦に突入だ。前作にもいた重力制御装置が相手だ。こいつは地形に沿って動く雷球を射出、四方向にビームを照射しつつ回転という2つの攻撃法を使ってくる。これ以外で体引きつけて回転させるモードがあるといった具合。

まずは2段ジャンプ→乱れ斬りを3セットほど当てよう。このあとビームモードになるので、中央より右側に位置していること。ビームは照射しつつ右回転→左回転と動く。

したがって、最初に右から左にジャンプで動き、止まったらすぐに右にジャンプをしていけばいい。ジャンプをするのはこの地形が球形で、ダッシュや移動が非常にやりにくいからだ。このとき、雷球もくることがあるので慎重にジャンプをしていこう。



重力制御装置のレーザーは、このように右に入るようにしよう。

MISSION-3 BOSS

SCENE-6 南極海上

KRAKEN

レーザーに対する安全地帯を知れば、実はもっとも楽なボス「クラーケン」。速攻で倒してしまおう。

攻撃パターン
・横にレーザー

スタート直後はもっともくらいやすい場面。いきなり長い爪で攻撃してくるので、ジャンプで避けつつ本体の一番下に入り込んでしまおう。一番下にいる場合、長い爪は反応せず、中段以上にいる場合は短い爪は反応しないぞ。

爪は耐久力はそれほど高くないので、ひたすら斬れば、これ以降攻撃されることはないだろう。しかし、もし反応して爪が赤く光った場合はどうするか？ この場合は本体から離れるように八双飛びをすればよい。つまり赤く光ったのを見たら画面端に向かってレバーを入れ、ジャンプボタンを押せばよいのだ。もし本体に張り付いていないときに反応された時、素早くスライディングをしていけばいいだろう。

これで爪対策は完璧。一定時間で復活するのでそのつど破壊していこう。

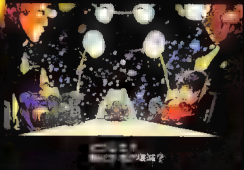
では次の攻撃「レーザー」について。これは本体についている節から横方向に発射されるものと、本体が「パカッ」っと開いて上からレーザーが降り注ぐものがある。

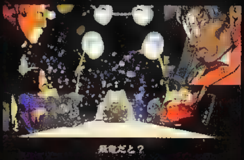
基本的に上からのレーザーは本体に密着していれば当たらないし、節からのレーザーは見てから上下に動けばかわしていけるので、とくに問題はないだろう。

また、サイファーでは反対側の節を攻撃できるので、サイファーがパワーアップ状態なら反対側に回らずともすべて破壊できる。非常に簡単だ。



上からのレーザーは本体に張り付けばいいので爪にだけ注意だ。









ステージクリアデモ

どうした？ 極点ラボが壊滅？
飛竜だと？
私と同じストライダーズの生き残りです。
少し泳がせておいてもいいだろう。奴の背後関係が知りたい。
いずれにせよ、あの方が戻られるまでのことだ。
では次の議題……。



次号予告 ついに奴が眼前に迫る！次号は後半戦を完全攻略だ!!

ススムくん今年も掘って掘りまくる

Mr.☆DRILLER ミスタードリラー™



今回は知って得するデータを一挙公開。これで君もミスタードリラーだ。



みなさん、掘ってますか？ドリラーの最高位「ミスタードリラー」の称号は得ることができたかな？

　さて、そのミスタードリラーになるためには、

●点数が60万点を超えている。（クリア後のボーナスが加算された時点で）

●ノーミスクリア

　このどちらかの条件を満たしている必要がある。

　ミスタードリラーになると20万点のボーナスが加算され、ハイスコアランキングのメートル数表示の所にもミスタードリラーマークが付くぞ。



ミスタードリラー達成の瞬間！

いかにして点を取るか

　このゲームでの点数が入る要素は5つ。エアアイテムを回収した時の点、ブロックの点、クリア時の点、クリア後のタイムボーナスと残機ボーナス、そして地底人の点数がすべて。

　まず、表1は各レベルのエアアイテムの個数と、全部回収していった場合の点数を表した物で、これを見てもらえばわかるように、クリア直前にはエアアイテムの点数は8400点まで成長している。

　つまり、どこでエアを逃したとしても1個逃せば、最終的にまるまる8400点の損になるわけだ。

　次に、ブロックを消した時に入る点数だが、これはブロックの場所や種類に関係なく、普通に消した時は1マスにつき10点、連鎖で消したときは1マスにつき30点が加算される。

　そしてクリア後のタイムボーナスは10分を切っていれば、そこから0.1秒につき50点が加算される（500mモードでは5分を切っていれば0.1秒につき10点）。

　1秒500点ということは、仮にクリアタイムを30秒縮めれば1万5千点のアップということになる。もっとも大きな差が付くのはここだろう。

　残機ボーナスは1機につき3万点。残0でクリアした時は3万点、ノーミスでクリアすれば9万点が加算される。

　最後に地底人だが、出現毎に765点が入る。これは特に気にしなくて良いだろう。

　要はエアを全部回収しながら、なるべく速く、ノーミスでクリアするのが理想ということになる訳だ。

　1000mモードはとにかく急ぐこと。クリアまでの時間を縮める事がハイスコアへの道と言ってしまってもいい。

　特にタイムに差がでるのが400～500mまでの区間で、危険を無視して特攻すればかなり時間を短縮できる。

100mごとのエアの数

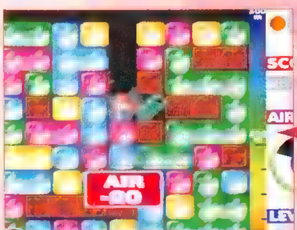
レベル	区　間	全回収したときの点数	個数
LV1	0～ 100m	1500	15
LV2	100～ 200m	2700	12
LV3	200～ 300m	3600	11
LV4	300～ 400m	4300	7
LV5	400～ 500m	5200	9
LV6	500～ 600m	6000	8
LV7	600～ 700m	6700	7
LV8	700～ 800m	7300	6
LV9	800～ 900m	7800	5
LV10	900～1000m	8400	6

タイム短縮のカギ ×印ブロックを壊せ！

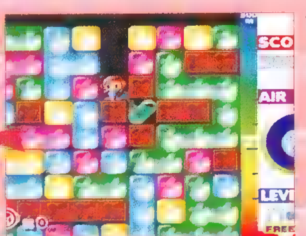
　エアを残さず普通に回収していこうとすると、前半面でも意外とミスしてしまったりするものだが、×印ブロックに囲まれているエアを回収する時には、ブロックをくっつけて消そうとせずに直接掘って×印ブロックを壊そう。

　特にエアの数が多い前半では、ガンガン×印ブロックを壊していってもエア残量はまったく問題ない。エア1個につき×印ブロックを1個壊すつもりでいこう。

　×印ブロックを直接掘って壊していくと時間も短縮できるし、なによりもエアを安全に回収できるというメリットがある。また後半面で生き延びるためにも必要なので、意識しておくようにしよう。



×印ブロックをブッ壊そう。



こんな地形は迷わず……、

ゲー事典
ドリラー豆知識……ミスタードリラーのロケテスト時の仮タイトルは「ドリラードリラー」だったのだ。デモ画面にそのなごりが今も残っているので探してみよう。
ドリラー豆知識……ハイスコアランキングはTodayとTotalの2種類があって電源を切っても過去のハイスコアが残っているのだ。1～3位は文字がでっかいぞ。



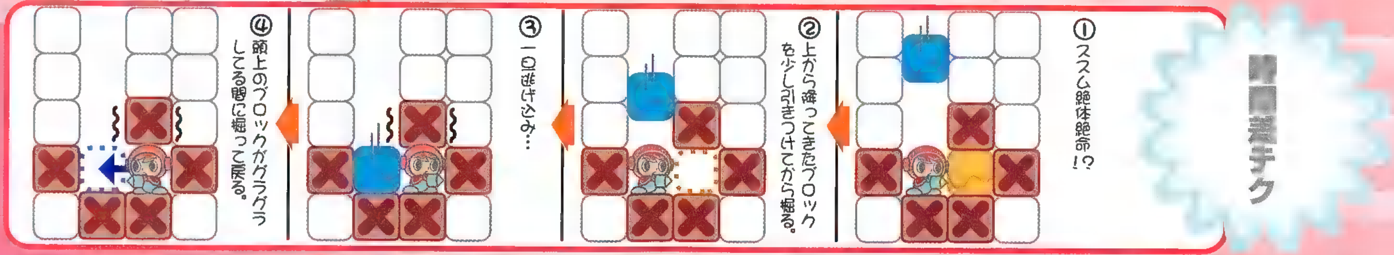


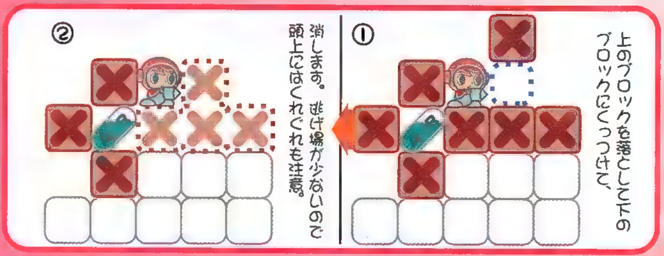
このゲームはいかに×印ブロックを消しエアを回収するかがテクニックのすべてと言ってもいいぐらいだが、そのブロックの配列がプレイするたびに違うので、最初の内は画面内で何が起きているかが把握しづらい。

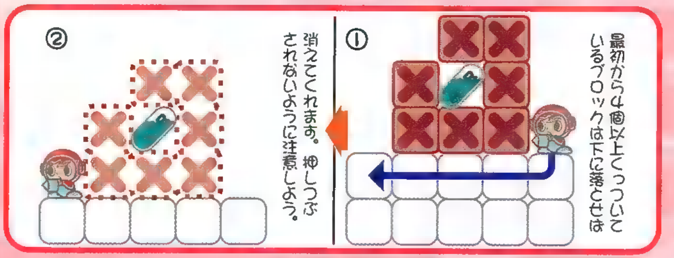
しかし、よく見てみれば、その組み合わせの数がそう多くはない事に気が付くはずだ。

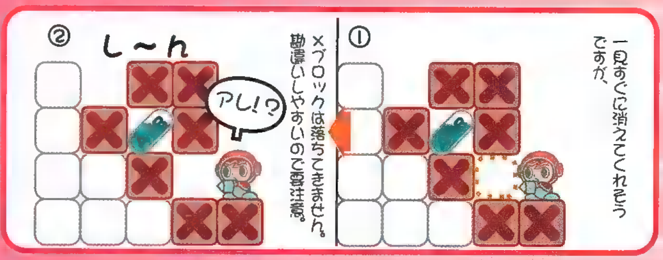
状況ごとの対処法を覚えれば、×印ブロックとエアの位置、掘るときに必要な足場を見抜いて丸暗記した通りに掘っていくだけでいいのだ。

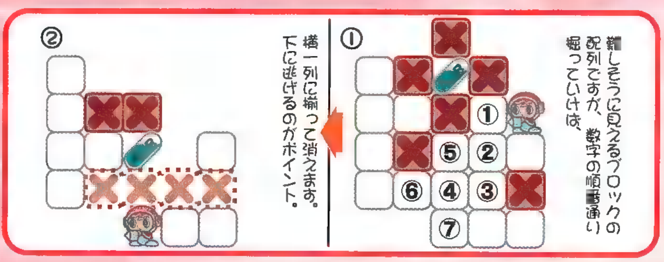
ここでは基本的な×印ブロックの消し方と、押さえておきたいテクニックをまとめたので参考にしてほしい。







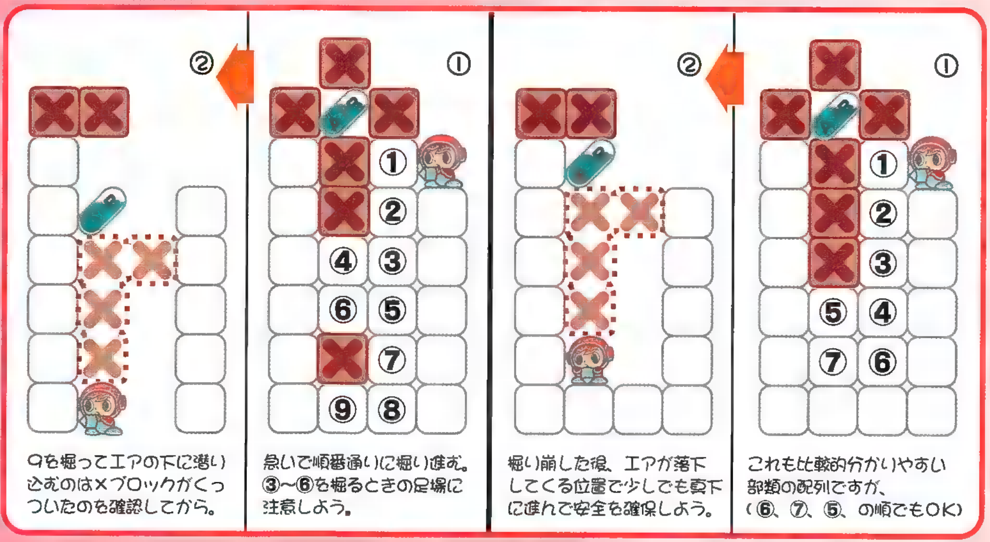




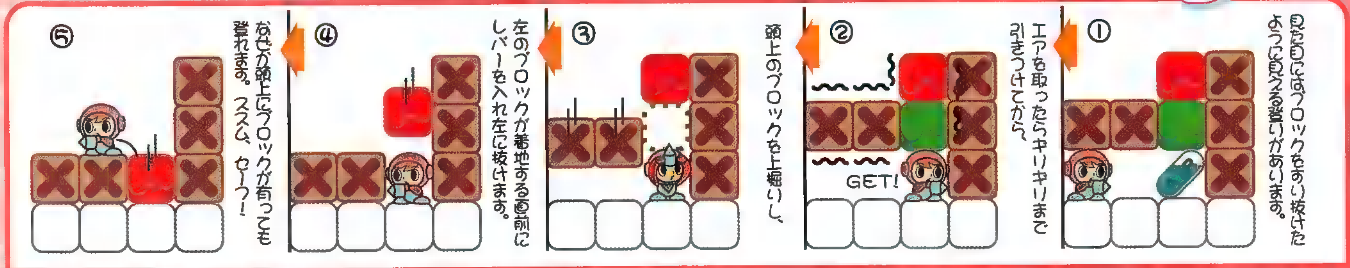
地底人出現の秘密

×印ブロックを1個消すのを1ポイントとして(連鎖で消した時のみ)30ポイントたまると次に壊したブロックの裏に出現する。

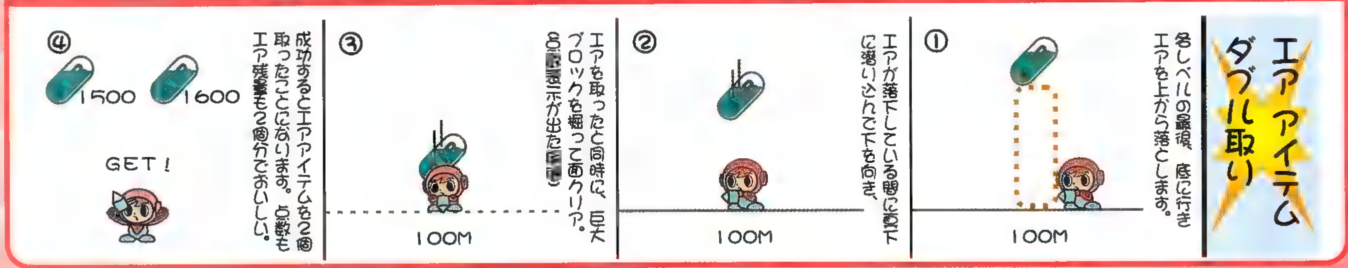




ゲー事典
ドリラー豆知識……500mモードのハイスコアはブロックの連鎖点が命！　2色面はゆっくり進んでいった方がいい。これは画面外で消えたブロックの点数が入らないためだ。
ドリラー豆知識……「ミスタードリラー」がＰＳに移植が決定した。また、宝島社の雑誌「キューティーコミック」の巻末で、4コママンガの連載も始まっているぞ。



エアアイテムダブル取り



速さにビビるな!



エアの減る速度、ブロックの落下スピード、なにもかもが早い後半面。そのスピードには誰もが一度は絶望感を覚えるはずだ。

特にブロックの落下スピードが速く、ブロックをアドリブで避けるのが非常に難しいので、前半以上に自機の上に屋根を作ることを意識していこう。屋根さえちゃんと作っていれば、ブロックの落下速度が速かろうが全く関係なく、安全を確保できる。

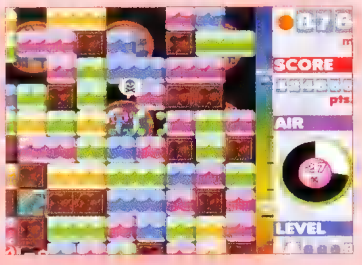
また前半と同じく×印ブロックをくっつけて消すことができる地形でも、掘るブロック数が多かったりその後の状況がよくわからない場合は、×印ブロックを直接壊してエアを回収した方が安全。×印ブロックを1個壊してエア残量マイナス20で、エア1個取ってプラス20だと差し引き0。結局、点数がただ増えただけのような気がするが、実はエアを取った時には表示と違いエア残[redacted]は22増えている。

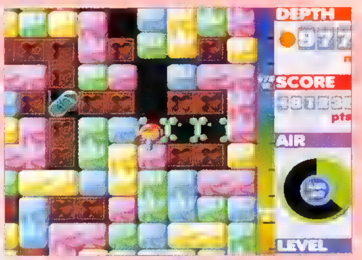
さらに×印ブロックを壊した時にエアが減っている時と、エアアイテムを取ってエアが増えているときには時間によるエア残量の減少が止まっているので、エアアイテムを無視して進んだ場合に比べ、少しだけエアを得しているのだ。これはエアの減少が速くなる後半ほど重要になってくる。

またブロックの配列にはレベルごとに傾向があるので、よく見かけるものはきちんと覚えていこう。

例えば、900mから1000mまでは、×印ブロックのまわりにあるブロックを下に潜って消せばエアが取れる配列が多いので、うまく崩していくといい。

×印ブロックを消してエアを取るときは、エアのすぐ下で落下を待たずに少しでも真下に掘り進んで距離を稼ぐのも忘れずに。


後半面も基本は同じ。屋根を作れば安全だ。


900m以降は意外と簡単な配列が多い。

レベルによる重力の変化
(LV1を100として)

LV1	100
LV2～3	100
LV4～5	120
LV6～8	140
LV9～10	160

ゆれ時間変化
(LV1を100%とした場合)

LV2	100%
LV3	97%
LV4	92%
LV5	85%
LV6	85%
LV7	78%
LV8	78%
LV9	71%
LV10	71%

レベルによるエアの減る速度

LV1～5	0.5秒につき1%
LV6～7	0.4秒につき1%
LV8～10	0.3秒につき1%

エアアイテムダブル取りの補足

上で説明しているエアダブル取りだが、点数もエア残量も得するスゴイ技だけあってタイミングがかなりシビアだ。エアアイテムを取った瞬間に巨大ブロックを壊せば成功するのだが、厳密に言うと取った瞬間とその次のフレームが成功するタイミングだ。

完璧に成功するとエアの点数は1個分しか表示されず、その次のフレームだと点数が2個重なり、ダブって見える。

また200m手前や1000m手前は一番最後に出現するエアアイテムの位置が底から2マス目なので、1個手前のエアアイテムを上から運んできてダブル取りを狙うようにすれば確率が上がるはずだ。

クリアタイムの相場

巻のドリラープレイヤーの1000mモードのクリアタイムだが、大体連射装置付きで4分40秒台、連射なしで5分ちょうど位がこの原稿を書いている時点での相場だ(エアアイテムは全回収)。

連付きと連なしのタイムの差は、×印ブロックを壊す速さの違いがそのまま出ている。

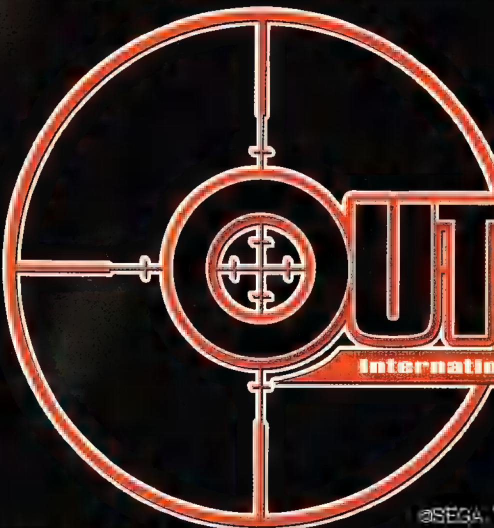
前々ページでも触れた通り窒息死しない範囲で×印ブロックを壊し最短距離で突き進む他、なるべく縦穴に入り、落下するのがタイムを縮めるポイントだ。2色面でどんどん飛び降りるだけで、安全にやった時より30秒は縮むぞ。がんばってノーミスクリア安定を目指そう(ムズいけど)。

ゲー事典
ドリラー豆知識……ゲームジャパンのホームページ(http://gamewatch.rci.co.jp/)にて、ドリラーのコーナーが立ち上がった。開発者インタビュー等、情報が満載されている。
ドリラー豆知識……ドリラーのホームページには、掲示板も設置されている。ドリラーの皆さんの情報交換や、ススム君ファンの交流の場になっているぞ。

無限の可能性をその手で実感せよ！

OUTTRIGGER™

International Counter Terrorism Special Force



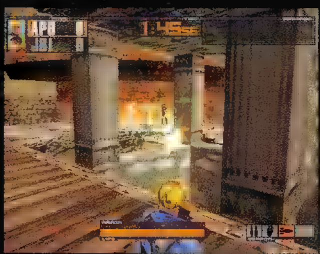
©SEGA 1999

担当：がっちん&ちゃっきー
特別協力：ブンブン丸

お店募集!!

4台の通信対戦台を設置している、あるいは設置予定の店舗募集!! お店の住所と店名、プレイ料金、対戦の時間設定やアピールポイントを記入し、郵便またはEメールでお送り下さい。写真も歓迎!! 次号紹介予定です。あて先は、
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー アルカディア編集部
アウトトリガーお店募集 係
Eメールはarcadia@ml.ascii.co.jpまで。

興味はあるけれど、「難しそうだから」という理由でこのゲームを敬遠している人も多いのではないかな？ でも、それはどのゲームでも同じこと。これだけが特別、ということはまったくないのだ。『アウトトリガー』初心者はもちろん、アーケードゲーム自体あまりやらない人も、多人数で何度か対戦してみればその感覚が分かるはず。効率のいい上達法で、キミもとびきりの面白さを味わおう！



やればやるだけうまくなれる。単純でありながら奥は深いぞ。

今からでもまったく遅くない！

1から始めるアウトトリガー

ニュージャンルのゲームだけに、スタートラインは皆同じ。効率よくプレイすれば、面白さも倍増するぞ。

STEP 1 まずは歩け、歩け！

最初にやるべきことは「動くこと」。まずは、「スティックを前に倒し、アイボールの左右で進む方向を変える」ことから始めるといい。この動きで、移動に使うスティック、方向転換に使うアイボールの役割を体に染み込ませよう。アイボールは移動には使うものではないことに注意して、ていねいに回すことを心がけたい。これに少し慣れてきたら、ジャンプなども組み合わせていろいろな動きを実践してみよう。1人用であまった時間を練習に活用するといいぞ。



メダル集めは移動[illegible]。1人用も[illegible]に実戦練習を兼ね[illegible]。

STEP 2 照準を合わせて撃つ！

次に、弾を当てることを考える。敵を発見したら、アイボールを動かして照準を合わせよう。動きながらが理想だが、最初は立ち止まってもOKだ。また、対戦とは無理に武器チェンジを行わず、初期装備のロケットランチャー系武器に重点を置いて戦おう。

操作系は最初からテクニカルコントロールを選択したほうがいい。やや難しいが、最初からこれに慣れてしまったほうがのちのち役に立つぞ。アイボールの感度は、標準あたりで様子をみよう。



照準を動かし、自信を持ってどんどん撃とう。[illegible]

STEP 3 動きながら狙う

最後は、STEP1の「動き」とSTEP2の「狙い」を同時に行うことを練習する。これができるようになれば初級レベルはクリア、ということになる。中でも重要なのが、「横に動きながら敵に照準を合わせる」こと。つまり、敵の攻撃をかわしながら弾を当てる動きだ。1人用なら、まずは初級コースで止まっている敵相手で、慣れてきたら中・上級コースで動く敵相手に実践してみよう。ここに左右の方向転換を混ぜれば、より実戦的な動きになるぞ。



右に動くなら、スティックは右でアイボールは左へ。思わず体も動く!?

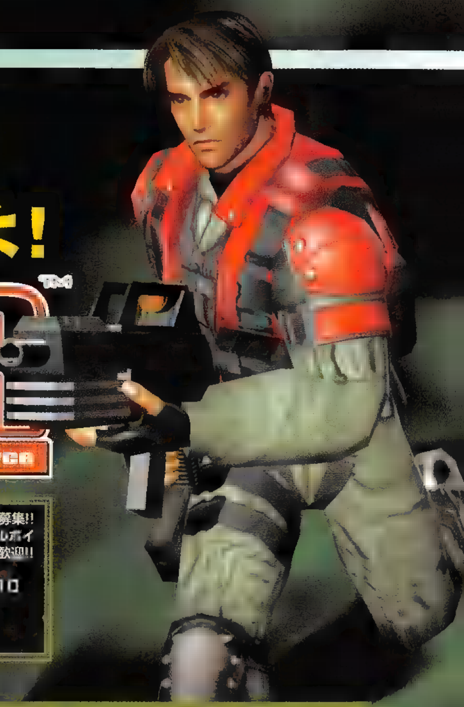
まるごとゲスト企画

プレイした感想とか by ブンブン丸

最近やるゲームがねえとか、そんな理由を並べてゲーセンに来ない奴が増えた。だが、本当にそうか？ あるだろ？ 『アウトトリガー』が！ アイボールの操作がムズいとか、大してやりもしねえで言ってねえか？ 新しいシステムにビビってんじゃねえっつうの。こんなの2〜3日もやりゃあ慣れてくる。一度この操作形態を覚えたら、その理にかなったシステムに納得できるはず。ほかのゲームを否定する気はない。でも、今このゲームやらないでどうすんだ？ 黙ってオレを信じて、とりあえずやってみてくれ。マジで最高だぜ！



高田馬場のBET50か新宿西口スポランが主戦場。ロケランブチ込むぜ！



ゲー情報 東京近郊で4人対戦をやるなら、1プレイ50円の高田馬場BET50、神保町ミッキー、対戦時間が5分と長めに設定されている新宿スポーツランド西口店がオススメ。プレイヤーも多いので、夕方あたりに行けば相手に困らないぞ。また、友達同士でやるときは新宿スポーツランド本館や中央東口店、池袋GIGOあたりか。こちらも、対戦時間は西口店と同じ5分設定だ。

こんなこと気にしてる?

一歩上を目指すためのポイント

上達するために、やることはまだまだある。ここでは、中級レベルから「一皮むける」ための戦術を紹介しよう。

操作系に慣れ、狙いや動きが一通りできるようになれば、まずは中級レベル。ここまでくれば、対戦で勝利をつかむことも自然と多くなってくる。しかし、そこから腕を上げることは実際なかなか難しいものだ。もちろん、多人数対戦という性質から、勝つためには多少の運が必要であったりもするわけだが、それですべて片付けてしまうのはいささか早計ではないだろうか。運を越えた、あるいは運を引き込む実力を身につけるために、さまざまな可能性を模索してみよう。



こういう状況を、運ではなく「狙って」作り出せるようになりたい。

POINT 1 先回りの重要性

体力満タンの敵を倒すためには、攻撃を2回以上当てることが必要になる。タロン以外なら手榴弾系武器で直撃+ロケットランチャー系武器というコンビネーションで一気に倒すこともできるが、そうそう決まるものではない。そこで必要なのが、ルートの先回り。一撃与えたあとにそのまま敵を追うのも1つの手だが、これでは返り討ちに合う危険性が高いうえ、追いつけずに逃げられてしまうことも多い。そこで、敵の移動ルートを考え、先読みで攻撃を当てることを考えてみよう。下の連続写真で紹介しているパターンは、その代表例だ。

例①


まずは簡単な例。こちら側から入っていく敵に1発撃ち込んだら……。


出てくるところを先読みしてもう1発。タイミングは体で覚えよう。

例②


次は応用例。階段を上がる敵に撃ち込み、左に見える小窓へジャンプ。


先回りしてとどめを差す。ほかの場所にも応用し、戦術を組み立てよう。

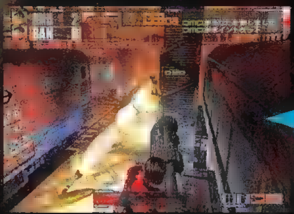
POINT 2 常に地形を活用せよ

いざ敵と対峙したときに重要なのは、攻撃しながらも動きを単調にしないこと。マップを覚えることに加え、常に周辺の地形に気を配ることを意識し、とっさの場面でも活用しながら戦えるようになろう。ジャンプして段差を上りながら、あるいは障害物を飛び移りながら攻撃を撃ち込む、という行動を意識的に練習すれば、照準もしっかり合うようになってくるぞ。

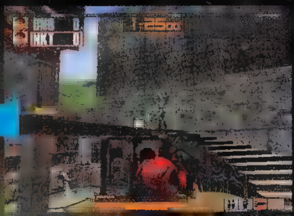
もちろん、最初のうちは動きを重視することで障害物にロケットランチャー系の攻撃が当たってしまって自爆、というケースもあるだろうが、まずは気にしなくてもいい。

例①


一見逃げ場がないようにも思えるこんな場所で敵に会ってしまっても……。


ちょっとした段差を利用すれば、回避のバリエーションは大きく広がる。

例②


マップを完全に把握していれば、自分の死角に[illegible]


アクティブに動きをつけよう。経験を積み、確実にレベルアップしよう。

アイテムの出現サイクルを覚えよう

勝率を上げるためには、アイテムの管理も必要不可欠。ここでパワーアップやアーマー、サーモなどの重要アイテムが出現する時間をチェックし、対戦に役立てよう。これら3種の神器とも呼ばれる重要アイテムは、自分で取ることはもちろん、敵に取らせないようにすることも重要。時間になったら必ず出現場所をチェックし、アイテムを取る、または取りに来た敵にダメージを与えていこう。

左の表には、各アイテムの出現時間をまとめてある。これを見れば分かるとおり、例えばパワーアップならスタートから約21秒後（多少の誤差あり）に出現し、その後は取ってから50秒サイクルで復活する。対戦の時間設定が2分40秒、かつ最速のタイミングで取りつづけた場合は、2分19秒、1分29秒、39秒、計3回出現するというわけだ。


重要アイテムを持たれ続ければ、戦況は大きく不利になる。


時間になったら、取れなくても最低限のチェックは忘れずに。

各アイテムの出現&復活時間

アイテム	1回目の出現	取得後の復活
ライフアップ(初級ステージ)	0秒	10秒
ライフアップ(中・上級ステージ)	0秒	20秒
弾丸補給(初級ステージ)	0秒	12秒
弾丸補給(中・上級ステージ)	0秒	25秒
フォトントーピドー	約11秒	40秒
火炎放射器	約11秒	40秒
ホーミングミサイル	約11秒	40秒
スナイパーライフル	約11秒	60秒
パワーアップ	約21秒	50秒
アーマー	約21秒	30秒
サーモグラフィー	約21秒	50秒
ノクトビジョン	0秒	20秒

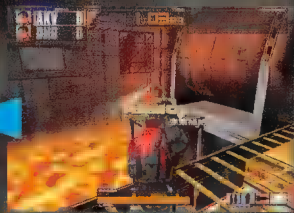
ゲー事典 一瞬、センスがないとうまくはなれないようにも見える「アウトトリガー」だけど、実は練習の積み重ねと、マップやここで取り上げているような要素への知識のほうが重要だったりするんだよね。中級レベルの人は、自分の動きに何が足りないのかをじっくり考えながらプレイすることが、上達への近道になるぞ。常に課題を持ち、一歩一歩クリアしていこう！

POINT 3 多数のルートを開拓

多数の移動ルートを持っていることは、狙いの[illegible]難度が高い、POINT2で取り上げたような回避手段そのひとつで、より多くのバリエーションを持っていれば、それだけ読まれにくくなる。

また、ジャンプなどを使った地形のショートカットを覚えておくことも大切。ひとつの地点へより早く移動するショートカットルートは、POINT1の先回り戦術や、重要アイテムの確保に大きく役立ってくれる。連続写真の例のほか、今回のOld Castle特集でも多数のショートカットルートを取り上げているので参考にしてほしい。

例①



パワーアップへの[illegible]。ここからジャンプ[illegible]に[illegible]し、



最後に少し位置を[illegible]して[illegible]に着地。重要アイテムをゲット！

例②



[illegible]から上がるのは少々危険。それよりも、左の段差を活用したい。



時間を短縮できることに加え、追い詰められる状況にも[illegible]くいぞ。

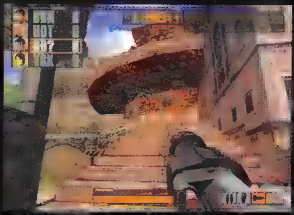
POINT 4 索敵能力の向上を目指せ

死角から攻撃され倒される……そんな経験は誰しも持っているはず。多人数対戦ではある程度しかたないこととといえるが、これをできる限り少なくする努力は十分に可能だ。

気をつけたいのは、「敵のいない方向を向かない」こと。進行方向に敵がいないなら、別の方向に視点を移しながら進むことを常に心がけ、早期の索敵を心がけよう。

また、死角から攻撃されたときにすぐさま振り向くクセをつけることも重要。最初は、せっかく振り向いても次の攻撃で倒されてしまうことが多いが、回頭スピードが上がるにつれて徐々に対抗できるようになる。背後から迫ってくる敵は動きが単調になりがちなので、意外なほどあっさり倒せることに気がつくはずだ。

これらの索敵能力は、メタルやアイテムを取りにいくときにも応用が利く。いつもまっしぐらに取りにいくのではなく、まわりを確認しながら取る。狙われていることが分かったら（たとえ敵がこちらの死角にいるときでも）回避動作をしながらスキを見て取る、などの工夫をしていこう。



敵のいないところを向いている時間は極力短く。いないと判断したら……。



すかさずほかの方向をチェック。ほら、こんなに視界が広がったでしょ。



見られていることを知りつつも、ついついまっしぐら……はいけません。

POINT 5 出現位置と無敵時間

各ステージの8箇所に点在するキャラクターの出現位置。これらの位置を知っているか否かも、勝率に関わる大きな差になる。例えば、ラウンドのスタート時。スタート前に一瞬表示される絵で敵の位置を把握さえしていれば、直後の行動や移動ルートを決めるのに役立つ。また、ゲーム中にできる限り出現位置をチェックし、復活した敵にいきなり[illegible]されてしまうようなことを減らすよう心がけよう。今回のマップ攻略では出現位置をマップ上に表記しているので、参考にしてほしい。

逆に、自分が出現（復活）した直後は、一定時間[illegible]する無敵状態を[illegible]に活用したい。敵と向き合っている（あるいは敵が近くにいる）状況でラウンドがスタートしたときや、倒されたあとの復活時は、この時間が重要な役割を果たしてくれるぞ。

なお、この無敵時間は攻撃をする、または各種アイテム（ライフアップや武器など）やメタルを取ると切れてしまうので注意。復活直後に目の前に敵がいても、少し様子を見たほうが無難だ。周囲にほかの敵がいることも十分に考えられるので、無敵時間のうちに落ち着いて周囲の様子を確認しておくのもいい。



この画面[illegible]、位置を素早く[illegible]



光っているうちは無敵状態[illegible]

POINT 6 小さいアイテムも忘れずに

配置されている数が多いため、あまり重要ではないように思えるライフアップと弾丸補給アイテム。しかし、配置場所を覚えておけば、それだけ戦いが有利になることは言うまでもない。体力が残り少なくなっているにも関わらず回復することを意識しなかったり、せっかくパワーアップを取ったのに弾切れしたり……ということはできる限り避けたいものだ。特に、1対1の勝負となる2人対戦では、体力の管理が必須。自然とその重要度は高くなる。

一方、体力満タン時にライフアップを取ることも忘れてはならない。増加量は微々たるものだが、キャラクターの全体力が250、ジェイ・アラン・リナのロケットランチャー系武器の直撃1発がダメージ125、タロンを含むパワーアップ時のロケットランチャー系武器がダメージ225（いずれもテクニカルコントロール時の数値）という数字を見ればいかに重要であるかが分かる。スタート時はもちろん、復活後も必ず1つは取っておくようにしたい。

なお、各武器のダメージやその他の詳しいデータについては、111ページで取り上げている。興味のある人は、こちらもチェックしておこう。



数多く[illegible]されている場所を覚えて[illegible]



[illegible]は、満タン時のライフアップ[illegible]

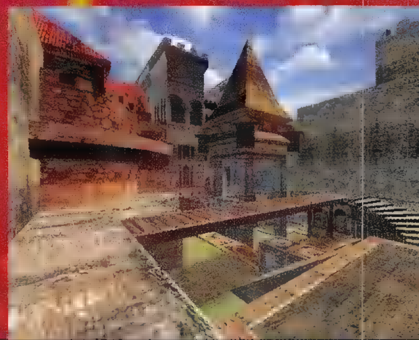
ゲー事典 ゆくゆくは、死角にいる敵の動きも考えられるようになりたい。1人の敵と戦いつつも、さっきあそこに別の敵がいたから、そろそろこっちに攻撃してくる頃だな……というのが体感的に分かれば、2人や3人に囲まれるようなことが少なくなるはず。敵の向いてる方向を見てこちらを見つけているのか否かを判断し、どの敵をマークするかの取捨選択もしておこう。

OLD CASTLE

さらなる高みへのステップ

戦いはより合理的に行なわなければならない。何が有効かを考えて知識で武装せよ。





DARK CASTLE

オールドキャッスルの応用だが、ノクトビジョンが大きく命運を分ける



暗闇の[illegible]



[illegible]

Dark Castleでは、Old Castleで使えるテクニックはすべて流用できると言ってもいい（見えないものは仕方がないが）。だが、もっとも重要なことを忘れてはならない。それはノクトビジョン（暗視装置）の存在である。ノクトビジョン取得時の効果継続時間は20秒。取ってから再び出現するまでの復活サイクルも20秒。さらにはバトル開始時から出現していることを考えると……理論上ではあるが、最初から最後まで取り続ければ、つねに良好な視界を確保できる。

まあ、そうはいかないにしても、あれだけ視界がさえぎられているステージで、相手からだけは見られていることを考えると大きなハンデである。ゆえにこれは他のアイテムよりも優先と考えてもいい。

ただ、ノクトビジョンがないと何も見えないというわけではない。それぞれのプレイヤーが発砲したときのかすかな光やロケランの弾道が見えたのであれば、それを頼りに相手の位置を把握していくべきだ。さらには、アイテムを取得したときのエフェクトも見逃さないようにしたい。



最も重要なアイテム、ノクトビジョン。[illegible]

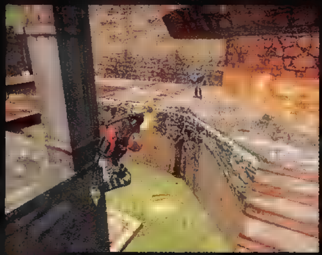
ゲー事典 数多くの敵を倒すプレイヤーがメダルを取ることができない……これは単純に運だけで片づけられる問題ではなく、知らないうちにそのようなプレイになっている場合があるかも。マップの知識が高まり、弾が通るポイントを覚え、読みも鋭くなる。つまりスナイパーのように射撃のスキルが上達しているのだが、それゆえ倒した相手は遠く、メダルを取れないのだ。

効率的な移動を考察

立体的な戦闘に挑戦しよう

このコーナーでは、オールドキャッスルでジャンプや高低差を活かせば、さまざまな場所へ移動できるということを紹介しよう。これらにより相手の意表をつくことやショートカットが可能となる。そこで、最初はそのポイントへ確実に移動できるようになり、最終的には移動しながら攻撃できるようになるのが目標。

まずは時計台への移動からやってみよう。もちろん相手を視界から消したくないので横移動でジャンプをすること。相手が撃つ瞬間にジャンプできればさらに理想的となる。



まずは小手調べ。だが落ちずに戦うのはなかなか難しい。

ポイント① 泉付近

このポイントは泉の中ではなく回りの階段や壁の外側である。狭いからといって体をゴリゴリ押し合って撃ち合うと、自爆や相討ちで、第三者が漁夫の利を得ることも。そこで壁へ登り、高さを利用した戦闘に挑戦してみよう。

また、相手が確認してから登ったのでは遅いときも多い。下から階段を素直に移動するのではなく、斜めにジャンプして壁の上へ移動しておこう。狙い撃ちされにくくなる。



柵へのジャンプで移動をしば合わせはいい。ステーションで応用可能。

あらかじめ登ってしまうのもいい。相手の意表をついた行動を心がけよう。

ポイント② 橋と泉の柱

このポイントは、1人プレイの練習コースでメダルを取るルートにもあるところだ。橋からそのまま泉に落ちてもいいが(水の上なのでダメージ0)ルート効率を考えれば、だんぜん上である。逆に、柱から橋へ移動することも可能。

また、相手に捕捉されにくい行動だ。このようなギリギリのショートカット全般に言えるのは、必ず走りながら行なうこと。その場のジャンプでは距離が足りず届かなくなる。



大胆な行動で逃げることもできるし奇襲をかけることもできる。

柱へ登るときは立ち止まってジャンプ後に微調整したほうがいい。

ポイント③ 上の階段へ

上の階段へとは、マップのいちばん右にある階段への、下階部からの移動。泉を回り込む時間が短縮できるショートカットだ。ポイントは下の階段の上部から、上の階段の下部への移動になる。壁へ向かって走らず平行を心がけるようにして、ジャンプ後にアイボールで左へ修正しよう。



壁と平行に跳びアイボールで調整。スティックは前に倒したままだ。

弾の通せるポイントを知る

撃てる相手を見過ごすな

ここからは弾の通せるポイントを把握するためのコーナーだ。このような細かい知識の積み重ねが上達の秘訣となるので、じょじょに覚えよう。

まずは簡単な、パワーアップ横のすき間のポイント。アイテムを取られそうなときに有効だ。あらかじめ手榴弾を投げ込んでおき、ロケランとのコンビネーションを狙う。

また、見えにくいが上の階からでもやるのを狙っていく。敵に無償でパワーアップを取られてはならない。パワーアップを取ったプレイヤーは全員共通の敵と認識しよう。



闇雲に撃つだけではダメだ、余裕がないときはロケランだけでも十分。

時計台を通す

時計台は、橋の掛かっている高さでは1枚の壁と4本の柱で正方形を形成している。ここでは、この壁を逆へ使用し、柱の間から相手に撃ち込む行動を紹介しよう。

と言っても、基本の行動としては階段から一瞬だけ顔を出しロケランを撃ち込み、また隠れるという基本的な攻撃を行なっているに過ぎない。

上の写真を見てほしい。これはほんの一例の状況。ここから左右にわずかに移動するだけで、撃てない相手を撃てるようになったり隠れたりもできる。また、この撃ちかたは、1対1の2人対戦でかなり有効な方法である。

ほかにも下の写真のように意外なポイントで通せるもの。撃たれた側は気づきにくい。



わずかなすき間を狙ってみる

ここのポイントは、致命傷が3つある階段の上の広場と橋の下の通路を結ぶ場所だ。すき間はわずかしかなく、難度の高い射撃ポイントになるが、そのぶん相手にも警戒されないというメリットもある。

当然どちらからも狙えるわけだが、上からのほうがやりやすい。相手は確認できるのだが、有効な弾を送りこめないと感じているのなら、このようなポイントも活かしていってみよう。ここも、1対1のほうが活躍してくれるポイントである。あとは積極的に試してみることと練習だ。



相手を見つけたら撃ち込みたいもの。逃す手はないぞ。

難しいが十分に実戦レベルのポイント。集中して撃て。

ゲー事典 立体的な戦闘を意識するようになると、つねに相手と同じか高い位置での戦いになり非常に有利だ。さらに、相手にとっては読みにくい位置への移動になるわけだから狙いも定めにくい。また、下へ落ちながらの攻撃は比較的安全であるぶん、相手を倒したときにメダルが取れない問題も生じてくる。自分の残り体力と相談し、ベストと思われる行動を選択しよう。



BUSY STATION

列車間の移動やジャンプ中の射撃などテクニックを鍛えろ



このステージは高いスキルが要求されるが、いろいろな場面で勉強になるのでオススメ。積極的に挑んでみよう。

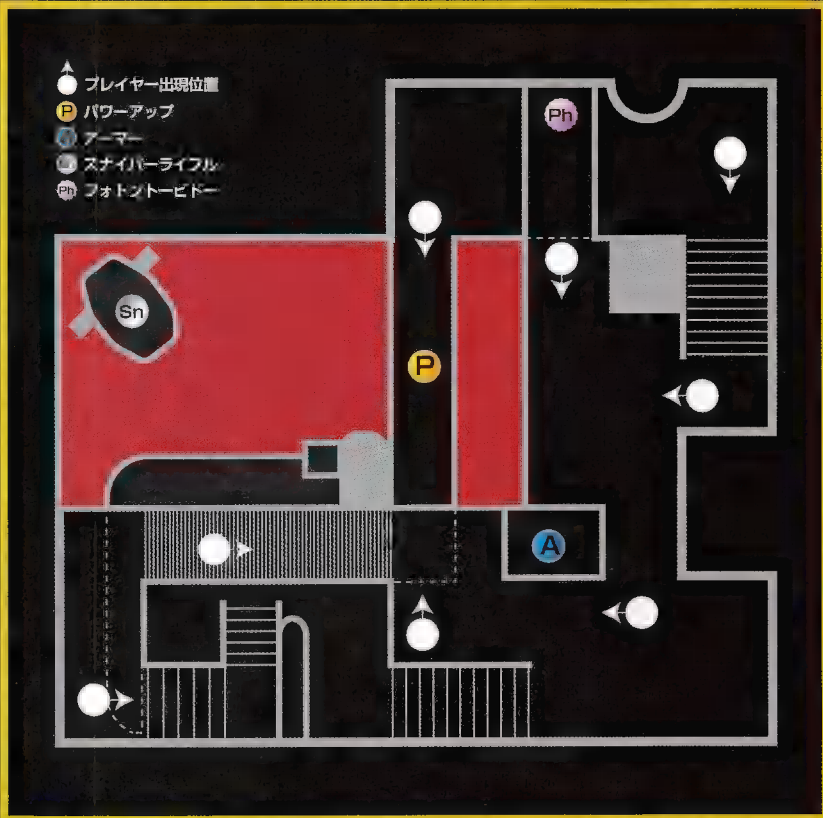
ここでは列車の上を自在に移動できるのは最低限必要なこと。高い位置からは回りもよく見え、相手を捉えやすい。また、下から攻撃する難しさを実感できる。さらに[illegible]などのアイテムが豊富な点も見逃せない。ほかには、列車上のパンタグラフはロケランで壊せないのはあまり知られていない事実。自爆する心配がないことになる。



ただ移動するだけでなく、正確に撃ち込めるようになりたい。

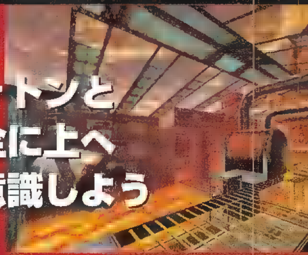


パンタグラフは撃ち込んでも[illegible]ので、積極的に利用しよう。



BLAST FURNACE

強力なフォトンといかに安全に上へ行くかを意識しよう



ほんの最初の数プレイは落下自爆の恐怖があるが、その分、上達をしたプレイヤーが多くなってきたためか、人気ステージのひとつに数えられる。

このステージで意識してほしいのはフォトントーピドー。データからわかるように、その攻撃力の高さは折り紙付きで、また開始直後はパワーアップやアーマーよりも数秒早く出現することも覚えておこう。

あと、上の階層に移るときは金網の橋の三ヶ所から回り込むのが原則。狭い階段は上級者相手だとかなり大変だ。



[illegible]コンビネーションで撃破。



ここから[illegible]安全だ。ただし後方の[illegible]ポイントには一応注意をしようこと。

ゲー事典 ジャンプに関して少々お話を。ジャンプは広い平地であっても、自信があるなら使ってもいいだろう。爆風で攻撃範囲を広くするため上級者のロケランは鋭く足元を狙ってくるからだ。ただし、空中で攻撃を受けると通常の1.5倍のダメージになることに注意したい。そして、いちばん大事なのが、空中であってもきちんと相手に照準を合わせられるスキルである。

ART MUSEUM



パワーアップ派？ アーマー派？ それともサーモ派？



各ポイントのテーブルが重要となため、し烈な高速戦が行なわれることになるステージだ。

まず、アーマーの出るポイントは、かなり有利な展開に。壁がないためロケランの爆風をくらわずに済み、背後から襲われることも少ない。ただ、下は上からの攻撃に加え2方向から攻撃され厳しいところ。爆風のダメージだけを狙って、天井にロケランを撃ち込むという戦術も存在するが……。

また、パワーアップ出現ポイントにはサーモのある階段に手榴弾を投げておくといい。





WATER SANCTUARY



自在に動ければ勝利は近い 要所のつながりは必ず覚えよう



とにかく広いので歩き回ってマップを頭にたたき込もう。このとき重要することは、各要所どうしがどのようにつながっているかを知ることだ。

また、ここまでのマップすべてそうなのだが、キャラの出現ポイントは、復活したあとにどの位置なのかを瞬時に判断するためにも活用してほしい。目標ポイントへの最短ルートを想い描いて行動しよう。

なお、知っての通りアーマーは2ヶ所。どちらにプレイヤーが集中するかを読んで、行動するのだ。





ゲー事典 広いマップや複雑なマップに限らずサーモグラフィの効果は絶大だ。初めのうちはそれほど強さを感じないものだが、もし重要視していなかったのなら意識して取っていってほしい。物陰から出てくる瞬間を狙い撃ちできるメリットは大きく、手榴弾を投げる姿も確認できる。ただし、透けて見えるのは壁1枚分のみ。さらに向こう側の障害物の先までは見えない。

趣味を実用に変える

ロケランジャンプ&スナイパーライフル講座

やり込んでいくと、ちょっと使ってみたくなるこの2つ。これらの実戦的な使いかたを考えてみた。

より高く、遠くへ跳ぶために使うロケランジャンプと、強力バツグンの狙撃兵器、スナイパーライフル。どちらも無理に使う必要はないが、工夫次第では十分実戦的な使いかたができることも確かだ。

スナイパーライフル

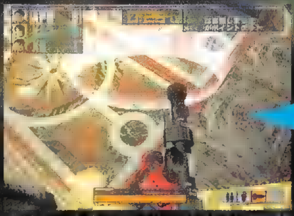


一撃必殺のスナイパーライフル。ヒット[illegible]せたときの気持ちよさは格別。

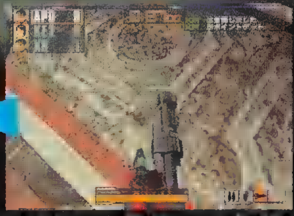
ロケランジャンプ



[illegible]、通常のジャンプよりも高い[illegible]ことができる。



パワーアップ地点へ直行。タイミング[illegible]、ノーダメージで上がれる。



Art Museum下[illegible]のホール。照準を下に向け、この角度で後方に助走。



ここに跳んでライフ回復。2人対戦のときに便利なショートカットだ。



こちらはOld Castle。照準はあまり下に下げずにロケランジャンプ。

ロケランジャンプ編

ロケランジャンプの正式な出しかたは、「空中にいる状態、かつロケットランチャー系武器を装備しているときに、トリガー＋ジャンプボタン同時押し」。つまり、ジャンプ中ならなく、高い位置から落ちている途中や、リチのモーションセンサー爆弾などで吹っ飛ばされたときにも出せることを覚えておきたい。

もっとも代表的な使いかたは、ジャンプで登れないような高い位置や、遠い地点に飛びたいときにジャンプ＋トリガー＋ジャンプとつなぐやり方。より長く跳びたいなら照準を目一杯下にし、ジャンプからトリガー＋ジャンプを素早く入力しよう。ただ、これだとロケランジャンプ時の爆風をくらってしまう（しかも空中なので、ダメージは1.5倍計算になる）ので、あまり実戦的とはいえない。

逆に実戦で使えるのは、あまり照準を下に向けない、あるいはジャンプ→ロケランジャンプの入力を遅らせることで爆風をくらわずに跳べる場所。左には、ロケランジャンプが効果的な場所の例を挙げてみたので、試してみよう。もちろん、いくら効果的であっても時と場合を考えないと意味がないことは忘れずに。

そのほかの使いかたは、乱戦からの離脱や空中での角度補正など。慣れてくれば、Blast Furnaceで吹っ飛ばされて溶鉱地帯に落ちそうなとき、とっさにトリガー＋ジャンプで脱出……なんていうこともできるかも!?

スナイパーライフル編

各マップでの取りかたは左の囲みを参照してもらうとして、ここではまず効果的な使いかたについて触れてみよう。

トリガーを引きっぱなしにするとスナイパーモードに突入し、離すと発射されるスナイパーライフル。その後はスナイパーモードのままだが、移動か武器チェンジで解除される。基本的にはスナイパーモードのまま狙いを定めるというやりかたになりそうだが、これでは動くことができないうえに視界が狭く、なかなか当てられるものではない。

そこで、武器を持ったまま通常と同じように動き回り、これまた普段どおりにトリガーを短く引いて発射するという方法をオススメしたい。もちろん、発射後もそのまま動き、スナイパーモードを解除してしまおう。ただし、発射までに一瞬のタイムラグがあることには注意。動いている敵を狙うときは、進行方向を読んで気持ちに照準をずらそう。

トリガーを引いて離すという動作のタイムラグを考え、照準に[illegible]な先読みを入れよう。





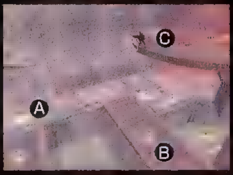
[illegible]、パーン！　こりゃやみつきになるね。[illegible]パーマー[illegible]ると妙にくやしい。

スナイパーライフルはこうしてゲットせよ

Dark Castle

ここも同様に、A地点やB地点からスナイパーライフルのあるCへロケランジャンプ。照準は真下、ジャンプ後素早くトリガー＋ジャンプを入力しないと上れないため、必ずダメージを受けることになる。なお、降りるときにもダメージを受けることに注意。ダメージなしで降りる方法は今のところ見つかっていない。

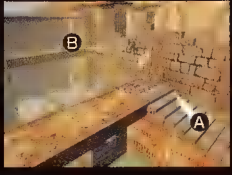




Water Sanctuary

写真のA地点から階段で助走をつけ、橋からBへロケランジャンプするのが一般的。照準を下に向け過ぎなければ、ダメージなしでゲットできる。もちろん、橋の上の別地点から渡ることも可能だ。帰りは、高いほうの水溜りに降りればノーダメージ。ダメージはくらうが、パワーアップのある側に降りることもできる。

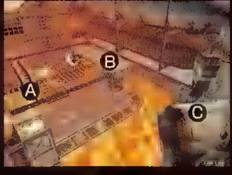




Blast Furnace

AやBの地点で照準を下にずらし、背を向けながら助走をつけてロケランジャンプ。角にあるCの転炉に跳ぶ。角度が難しいが、Aからはノーダメージで上りやすいぞ。また、通常ジャンプでも一応渡れるが、かなり難しいのでオススメできない。帰るときは、ジャンプでもとの位置へ。上層部に乗ればダメージなしだ。





ゲー事典 ロケランジャンプって、たいていの場合は背中側に跳ぶことになる。なので、使うシチュエーションを覚えてしっかり方向を合わせられるようになることが重要だ。ちなみに、照準をできる限り下に向け、前にスティックを倒しっぱなしにしながらロケランジャンプをすれば、少しではあるが前方向に跳ぶこともできる。ダメージをくらうことは多くなるけれど……。

キャラクター別のデータ

	ジェイ/アラン	リナ	タロン
全体力	250	250	250
移動スピード			
前/斜め前	0.16	0.17	0.16
横	0.14	0.16	0.14
後ろ/斜め後ろ	0.12	0.12	0.12
ロケットランチャー系※1			
直撃ダメージ	125（250）※2	125（250）	145（250）
爆風ダメージ	40～100（20～200）	35～90（20～180）	45～100（50～200）
射出間隔	63（50）	61（50）	57（50）
弾速	0.5	0.5	0.22
爆風の大きさ	大	大	大
手榴弾系			
直撃ダメージ	200（300）	200（300）	70（120）
爆風ダメージ	80～160（120～240）	30～125（130～250）	30～100（130～200）
射出間隔	67（50）	59（50）	24（40）
爆風の大きさ	大	小	中
マシンガン系			
ダメージ	12（27）	12（27）	15（25）※3
射出間隔	5（4）	5（4）	5（10）

※1）数値は、テクニカルコントロールを選択したときのものを表している。ノーマルコントロール選択時は以下のとおり。

直撃ダメージ　ジェイ＆アラン：105（パワーアップ時180）
リナ：105（パワーアップ時180）
タロン：115（パワーアップ時200）

爆風ダメージ　ジェイ＆アラン：30～80（パワーアップ時80～120）
リナ：30～90（パワーアップ時80～120）
タロン：35～80（パワーアップ時80～120）

爆風の大きさ　各キャラクターとも中

※2）カッコ内の数値は、パワーアップアイテム取得時のもの。これ以外も同様。

※3）パワーアップ時、タロンの3連レーザーガンは3発同時発射される。このため、実質のダメージはこの数値の3倍。

アイテムデータ

ライフアップアイテムの回復値（通常時）	40/50※1
ライフアップアイテムの回復値（満タン時）	10（上限500）
フォトントーピドーのダメージ（直撃）	200
フォトントーピドーのダメージ（爆風）	40～100
火炎放射器のダメージ	24
ホーミングミサイルのダメージ（直撃）	100
ホーミングミサイルのダメージ（爆風）	30～80
スナイパーライフルのダメージ	300
アーマーの耐久値	150
パワーアップ時の移動スピード	基準値×1.125
パワーアップの継続時間	20秒
サーモ＆ノクトビジョンの継続時間	20秒

※1）左の数値は初級ステージ、右の数値は中・上級ステージでのもの。ちなみに、弾薬補給アイテムも回復量がステージによって異なり、初級ステージ3発、中・上級ステージ5発となっている。

ダメージその他の数値を一挙公開！

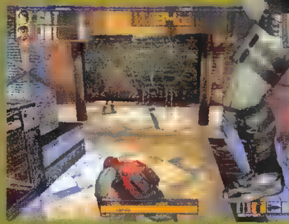
アウトトリガーデータ集

キャラクターごとの細かい違いは、数値を見れば一目瞭然。これらを元に、特長を生かした戦術を組み立てよう。

JAY & ALAIN



数値を見て分かるとおり、この2人は爆風を含めた手榴弾の破壊力が最大の長所だ。このため、手榴弾とロケットランチャーを使ったコンビネーションが戦いの基軸となる。また、爆風もほかのキャラクターに比べて大きいので、手榴弾が敵に直撃しなかったときに、あえてロケットランチャーでそれを誘爆し、両方の爆風でダメージを与える、といった戦術も取れる。



[illegible]な隙間[illegible]ことができる。

LINA



回転力と移動スピードがリナの身上であることは、数値からも見て取れる。かわりにライフルやモーションセンサー爆弾の威力がやや低いが、直撃時の威力はジェイ＆アランと同じだ。モーションセンサー爆弾で自爆しなくなれば、かなりの力を発揮してくれる。ただし、数値では見えないところで、ライフルの当たり判定がやや小さい（＝直撃させにくい）という欠点がある。



[illegible]

TALON



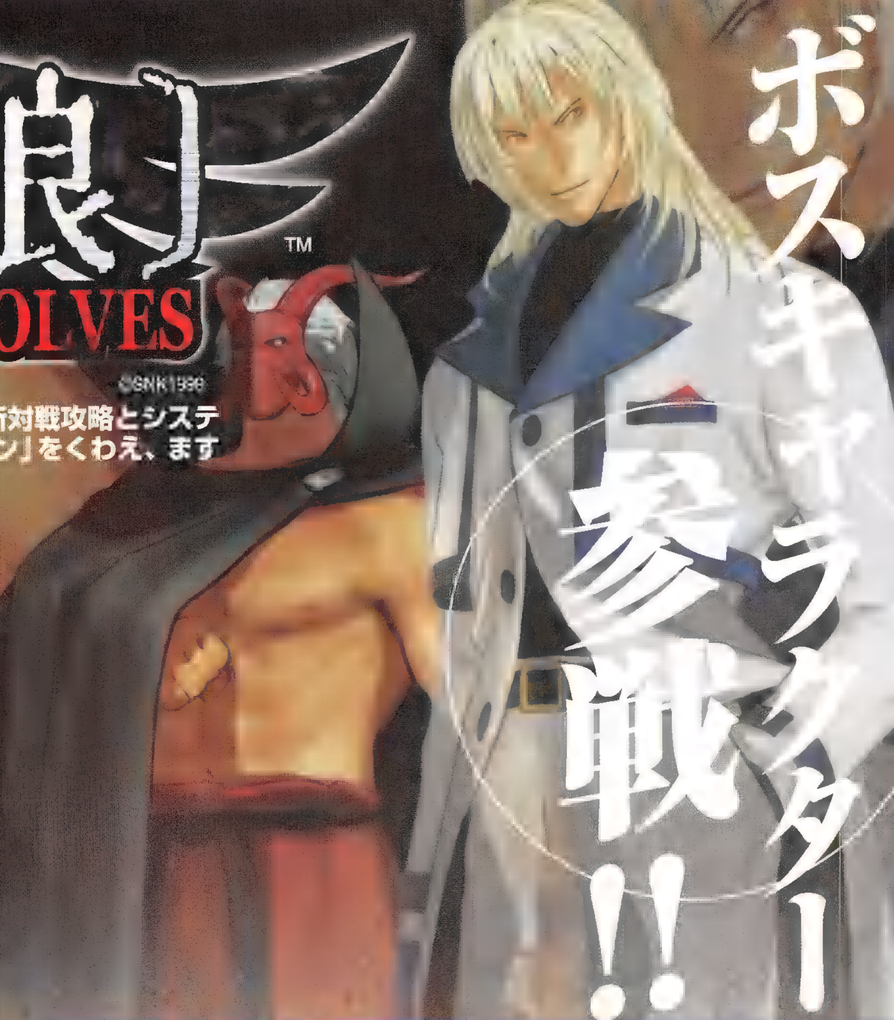
レールガンの存在と、破壊力に優れたタロン。中級ステージ以上ではこの武器が最大限に発揮されるので、これ1本でも十分戦えるはずだ。一方、数値を見てもやや使いにくい面が見える手榴弾は、むしろ牽制用で使いたい。ヒットさせても誘爆しないので、自爆を恐れる必要がない。近距離で当てたときは、動きの遅くなった相手との距離を離し、レールガンを叩き込もう。



[illegible]

ゲー事典　アイテムのデータでは、フォトントーピドーの直撃ダメージに注目。200という数値は、タロンを除くキャラクターの手榴弾と同じで、全体力からわずか50足りないだけだ。加えて射出間隔が短く、しかも壁で跳ね返るという特性つき……と考えると、かなり強力な武器であることが分かる。この武器が出るマップでは、意識して狙うといい結果につながるかも。





ボスキャラクター参戦!!

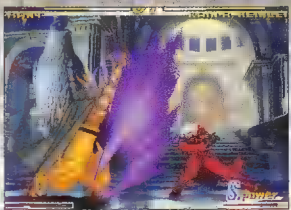
今なお熱い『餓狼』の対戦。今回は厳選した最新対戦攻略とシステム解析に、中ボス「グラント」とラスボス「カイン」をくわえ、ますますヒートアップ!!

担当：三茶WOLVES

遅れてすまぬ
カイン＆グラント
出現条件と使用方法

やっぱり使えた、この2人……なんちゅーベタなフリは置いといて、そろそろ新しいキャラを使いたい頃じゃないかな？　そんなキミ、この2人はどう？

TEXT　ももやん



知ってた？　知ってた？　カインとグラントが使えるんだって！

ボスキャラ使ってる？

なんだか今さら感はぬぐえないが、みんなに言っとかなきゃいかんことがある。なんと、ボスキャラであるグラントとカインが使えるのだ！　まぁどう、おどろいた？

グラント＆カイン 使用コマンド

グラント（中ボス）
キャラクター選択画面でドンファンにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら
↑↑↓↓↑↓とレバーを入力してキャラクターを決定

カイン.R.ハインライン（最終ボス）
キャラクター選択画面でジェイフンにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら
↓↓↑↑↓↑とレバーを入力してキャラクターを決定

アルカディアじゃ初めて載せるんだし、いままで知らなかったことにしといて……。

その代わり、カインとグラントの濃～い対戦攻略が120ページから載っているので、そちらも併せて見てくれ。

出現コマンドについて、ちょっと注意点。コマンド入力後カイン（グラント）が現れるけど、ここでスタートボタンを離すとドンファン（ジェイフン）に戻ってしまう。カイン（グランドを）使用したい場合は、スタートボタンを押したまま選択ボタンを押そう。あせってスタートボタンを離すなよ！　時間切れで触ったこともないキャラになっちゃうかもしれないからな！

今さらついでにもう一つ。CPU戦でカインを出すには、ファイティングレベルで高得点を出さないといけない。どうしてもCPUカインに会えないという人は、敵を早く倒すように心がけてみよう。平均AAランクで倒せれば、CPUカインに会えるぞ。



ここでスタートボタンを離しちまうと、全てが水泡なのよ。

カイン.R.ハインライン コマンド一覧表

シュワルツモーント	→(←)+C
シュワルツフレイム	←タメ→+AorC
シュワルツパンツァー	↙タメ→+BorD 強のみA+Bでブレーキング
★シュワルツランツェ	↓タメ↑+BorD
ヒムリッシュ・アーテム	↓↘→↓↘→+A
ヒムリッシュ・ゼーレ	↓↘→↓↘→+B
ヒムリッシュ・アーテム	↓↘→↓↘→+C
ヒムリッシュ・ゼーレ	↓↘→↓↘→+D
→+AC	
↓+AC	
シュワルツ・シュトゥース	T.O.P.発動中CD

※表内の「★」はブレーキング対応技です

＊記事中のコマンド類は、特に表記がない限り、キャラクターが右を向いている時のものです。

グラント コマンド一覧表

暗黒落とし	→(←)+C
魔壁	↘+C
黒炎流(こくえんりゅう)	↓↙←+AorC
★凶鳥刃(きょうちょうじん)	→↓↘+AorC
滅焼飛刹・弱(めっしょうひせつ)	空中で↓+B 凶鳥刃後↓+B
滅焼飛刹・強(めっしょうひせつ)	空中で↓+D 凶鳥刃後↓+D
豪弾劾(ごうだんがい)	↓↘→+BorD
剛裂衝(ごうれつしょう)	→←→+AorC
魔神破天弾(まじんはてんだん)	↓↘→↓↘→+A
魔神円月輪(まじんえんげつりん)	↓↘→↓↘→+B
魔神破天弾	↓↘→↓↘→+C
魔神円月輪	↓↘→↓↘→+D
→+AC	
↓+AC	
魔神岩	T.O.P.発動中CD

※表内の「★」はブレーキング対応技です

ゲー事典　**連打キャンセルにあらず**：テリーとフリーマンのしゃがみBは、連打キャンセルのかかる技と思われがち。しかし、実際は技後のスキが小さいために連続ヒットしているだけで、連打キャンセルはかからないのだ。したがって、2発目は別の技にしても出るタイミングは同じ。2発目をわずかにリーチの長い遠距離立ちAにするとマニアックでいいだろう。（MVP）

数々の超必殺技を回避する

システム解析

強制停止技 状況別回避

相手の超必殺技をジャストディフェンスできるようになり、ガード不能連係を回避できるようになってからが、本当の対戦の始まりだ。

TEXT：MVP

超必殺技をジャストディフェンス

強制停止技以外に対して

超必殺技をジャストディフェンス（以下J・ディフェンス）できるかどうかは、対戦において非常に重要な要素だ。特に、適当に超必殺技を出し合う「おざなりな対戦」にしないために、ぜひとも身につけてほしい。

まずは、強制停止技以外の超必殺技をJ・ディフェンスする場合について。これは攻撃がくる場面で、普通にJ・ディフェンスの入力をすればいい。重要になるのは……

●**暗転時も時間は流れている**

ということ。暗転前にガード入力をしていた場合でも、決してJ・ディフェンス不能時間が重なることはないので、

①暗転直後に、レバーをニュートラルなどの⬅or⬆方向以外に入れてガード入力を解く。

②暗転中に時間[illegible]があるので、J・ディフェンス不能時間が切れる（なくなる）。

③あとは、攻撃のタイミングに合わせてJ・ディフェンスを狙う。

……という感じでOK。

また、暗転が切れる直前からJ・ディフェンスの入力を受け付けているので、たとえば攻撃発生が早い超必殺技ならば、暗転終了直前にJ・ディフェンス入力をしていけばいい。数値的には、暗転終了の1フレーム前に入力した場合、暗転後に6フレームの受付時間が残る、という具合。多少早めに入力することを意識すれば、割と簡単だぞ。



強制停止技以外なら、暗転時にレバーを入れ直すことでJ・ディフェンスできるぞ。

強制停止技に対して

次は、強制停止技を地上でJ・ディフェンスする場合（空中の相手には強制停止能力が働かないので、地上で出された時）。これは暗転前にガードしていないと問題外。

さて、暗転前にしっかりガード方向にレバーが入っていた場合は……

●**J・ディフェンス入力方向（⬅or⬆）以外の入力をすればいい（ニュートラルも可）**

すると、暗転後になぜか初段をJ・ディフェンスする。実はもっとも簡単なJ・ディフェンスだったのだ!!



強制停止技は、暗転時にガード以外の方向に入れればJ・ディフェンスできる。

ジャンプは安全？

ガード不能強制停止技を回避!!

ガード不能1 やられ着地の瞬間

空中ヒット時など、相手がダウンせずに空中で体制を立て直して着地した瞬間に、こちらが強制停止技を出すと、相手はガード不能となる。狙ってガード不能にできるので、回避できるのとできないのでは大きな差になるだろう。特に画面端だと発生率が高いので、つねに意識して動いていくことが重要だ。

このガード不能は、厳密には着地の瞬間に暗転された場合だとガード可能で、「その次の2フレーム間」がガード不能タイミングとなる。

やられる側がこれを回避するには、着地直前に（暗転前）バックダッシュ入力をするのが基本。また、牙刀の零牙は上段避け攻撃を着地直前で入力することで回避できる。必ず覚えておこう。



着地の直前に、先行入力でバックダッシュを入力しよう。

そうすれば、ガード不能のタイミングでも暗転後にばっちり回避することができるぞ。

ガード不能2 連続技の瞬間

攻撃側が通常技をヒットさせたあと数フレーム先に動き出せれば、続けて強制停止技を出せば連続技になる。なかには、ヒット数がつながっていないのにガードできない場合もある。単発ヒット確認連続技に見られる現象で、これにも回避の余地があるのだ。

暗転時の状況において、防御側に対する攻撃側の有利フレームが1～2フレームしかなければ、防御側は暗転前の先行入力バックダッシュで回避可能となる。暗転時に3フレーム以上有利の時にはじめて完全な連続技となるのだ。

特にジャスト3フレーム目の時は、ヒット表示がつながらないのにガード不能というややこしい状況となる。いずれにしても、あきらめずにバックステップを試みよう。



ヒット数はつながっていないのにガード不能の『擬似連続技』にも、回避の余地はある。

暗転前にバックダッシュ入力しておけば、有利時間が1～2フレームの場合に回避可能。

ガード不能3 反撃の瞬間

なんらかの技をガードさせた時に、自分が若干不利な状況だと、強制停止技で反撃された場合に回避不可能……と思いきや、やはり先行入力のバックステップで可能な場合もあるのだ。

つまり、強制停止技は発生0フレームというわけではなく、このゲームのガードシステムが「暗転が絡むとガードに時間がかかる」ということが、前述のような現象を誘発する原因なのである。

ただし、回避できるのはガードさせた時に1フレーム不利の状況のみで、2フレーム以上不利な状況では回避法はない。しかも、1フレーム不利の状況というのはそれほど多くないので、特定のキャラ以外は知識として知っておくだけでいいだろう。



ガードさせると1フレーム不利の技、というのは少ないが、たとえばこんな技のあと。

先行入力バックダッシュなら、無事に回避できる。知識として覚えておきたい。

ゲー事典 **強制停止技と[illegible]？**：超必殺技や潜在能力の中には、攻撃発生速度と相手を強制停止させる時間の関係で、発動時の演出（画面暗転）に入ってからではガードが間に合わない技が存在する。記[illegible]内では、それらの技のことを『強制停止技』と表記しているので、頭に入れておいてほしい。厳密には意味が違ってるんだけど、便宜上ということで勘弁してね。

考えて跳んでる？

システム解析 ジャンプの詳細

単に「強い」とか「弱い」と決めつけるのはナンセンス。さまざまな行動に、「役目」があるだけのことなのだ。

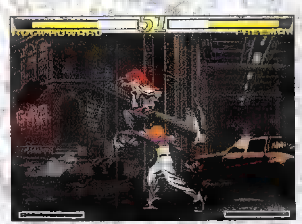
TEXT：はまー

種類による違い

『餓狼』には、通常ジャンプと小ジャンプの2種類のジャンプがある。垂直と斜めでは技が違ったり、攻撃力が変化するということはないため、実に分かりやすい。しかし、見た目は同じに見えても、ジャンプ中に行なえる行動には違いがある。

基本的には、小ジャンプ中は「空中コンビネーションが使えない」「通常技・特殊技を必殺技でキャンセルできない」「空中ジャストディフェンスできない」といった制限が課せられることになる。軌道が絶妙で直接落とすことは難しい小ジャンプだが、ガードに徹していれば「揺さぶられる」ことはないだろう。

逆に使う側としては、しっかりと相手の意識を地上へ向けておかないと、意外と簡単に対応策を取られてしまうことになる。



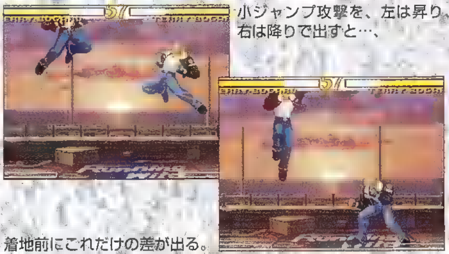
早めに出した小ジャンプ攻撃を潰せる対空技は、かなり限られてくる。

高さが変わる!?

小ジャンプの操作は「レバーを上方向に一瞬入れる」となっている。しかし、たしかにレバーをすぐ戻しているはずなのに、通常ジャンプと同じぐらいの高さまで上がってしまうことはないだろうか？実は、小ジャンプの上昇中に攻撃を出してしまうと、通常の小ジャンプよりも高い位置まで跳んでしまうのだ。

さらに、高くなる度合いは技を出すのが早ければ早いほど顕著になる。ジャンプ直後に攻撃すると、通常ジャンプとほぼ区別がつかないほどだ。昇りジャンプ攻撃を対空に使うのはよくあることだが、たとえ小ジャンプにしたとしても、着地までにかかる時間が遅れて、攻めにくくなることは避けられない。

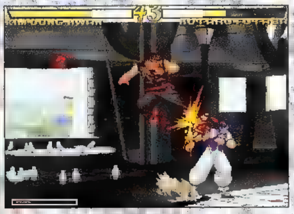
ちなみに、この現象が起こった場合でも、基本的な性質は小ジャンプと同じのまま。空中コンビネーションや必殺技キャンセルはできない。ただし例外もあり、レバー上方向と同時にボタンを押した時にかぎり、レバーをすぐに戻しても「通常ジャンプ攻撃」あつかいになる（コンビネーション&キャンセル可能）。



小ジャンプ攻撃を、左は昇り、右は降りで出すと…、

着地前にこれだけの差が出る。

着地後こそ注意！



昇りジャンプ攻[illegible]にキャンセルをかける時は、レバーを長めに入れよう。

『餓狼』では、ジャンプの着地にスキがある。ただ、ガードやジャストディフェンスはできないが、通常投げを外すことだけは可能。とは言っても、着地の瞬間に打撃を重ねられたら、理論上は確実に反撃を受けることになる。

また、ジャンプの種類やその後の行動によって着地のスキの大きさは変わってくるので、反撃されやすさはいくらか違ってくる。具体的にどの程度までスキが大きくなるかというと、

ノーマルジャンプ（技を出さない）……1フレーム
ノーマルジャンプ（技を出す）……3フレーム
小ジャンプ（技を出さない）……4フレーム
小ジャンプ（技を出す）……3～7フレーム（技を早く出すほど小さい）

といった感じだ（フレームは、ゲーム中での時間進行の最小単位）。

ただし例外もあり、このスキの間に必殺技を入力することで、このスキを最小1フレームまで軽減することができる。もし、ジャンプをくぐられた時にめくり性能のない技を出してしまっても、着地と同時に超必殺技を入力するなどすれば、相手の重ねが甘ければ返り討ちにできる。また、小ジャンプ攻撃から連続技を狙う際にも役立つので、戦法として使えるキャラはぜひ覚えておきたい。特に、スキのないブレーキング対応技につなげられるキャラは、ヒット確認することも余裕だろう。



くぐり投げを狙われても…、

一応、抵抗は試みよう。通常投げなら、抜けることができる。



地上技を潰すような打点で出したジャンプ攻撃からでも…

キャラによっては、それなりの連続技を狙うことができる。

実はできますダッシュジャンプ

[illegible]



小ジャンプ攻撃からつなぎやすい必殺技一覧

ロック	ライジングタックル、シャインナックル	フリーマン	なし
テリー	パワーダンク、バスターウルフ	ほたる	転身翔、天翔乱姫
ドンファン	空砂塵、オレ様鳳凰脚	牙刀	雷牙、零牙
ジェイフン	飛燕斬、鳳凰脚	ケビン	ラッキーストライク、ガトリングフリーザー(D)
マルコ	虎咆、極限虎咆	ジェニー	メニメニトーピードゥ、オーロラ
グリフォンマスク	なし	グラント	強凶鳥刃、魔神円月輪
北斗丸	なし	カイン	シュワルツランツェ

ゲー事典 [illegible]キャンセル[illegible]定：着地のスキをキャンセルして必殺技などを出せるのは本文で述べた通りだが、この時のコマンドは、先行入力を受け付けていないので注意。着地前にボタンを押すと、通常技に化けてしまうのだ（勝手に空キャンセルして必殺技が出ることもあるが）。レバー入力だけは受け付けているので、レバーは早め、ボタンは遅めを心がけよう。（まるよ）

投げから攻めを展開しよう

システム解析 通常投げの基本・応用

通常投げの性質と、投げの前後に存在する攻防を理解して、投げを使った攻めをさらに発展させてみよう。

TEXT：MVP

投げの性質

通常投げは全キャラ共通で存在し、基本はC投げのみ。グリフォンと牙刀はDでも投げることができ、それぞれ他のキャラの投げよりも、間合いが若干広めだぞ。

さて、通常投げは発生が1フレームと非常に早く、相手の打撃技と同時にかち合った場合、投げが一方的に勝つので非常に強力といえる。密着していないと成立しないが、その場合は通常技が出るのでそこからの攻めも考えられる。

また、投げを決めた時に相手はダウン回避ができないので、相手の起き上がりは一定のタイミングになり、つまりは起き攻めしやすい。そこからの強力な攻め（後述）もあるので多用すべきだ。以上のように、投げを狙って得はあっても損はないので、意識して使ってはどうだろうか？

次は、投げの天敵である投げ抜けについて見てみよう。投げ抜けは、投げが確定してから9フレーム以内に■(→)or■(←)のいずれかにレバーを入れつつ、C or Dのどちらかのボタンを押せば成立する。D投げを持たないキャラも、どちらのボタンでも投げ抜け可能なので覚えておこう。


打撃と投げがかち合った場合、投げが勝つのため。起き上がり投げは強力だ。

ダッシュ投げのやり方

ダッシュ投げを行う場合、すぐに投げようとしても、絶対に立ちの通常技になってしまう。そこで、ダッシュを止めてから投げるわけだが、ダッシュから■➡→投げと入力すると、スムースに投げるのことができるので覚えておこう。

ちなみに、ダッシュを止めたあと、9フレーム間は投げられないので注意したい。


ダッシュ投げは、前斜め下でダッシュを止めるとやりやすいぞ。積極的に狙おう。

投げを読んで反撃

相手の起き上がりや、ダウン回避のあとなど、密着状態での攻めは、相手側の投げが有効な反撃手段となってしまう。攻撃側が一定時間（10フレーム間）投げられないのに対し、相手側は投げが可能だからだ。この場合、投げ抜けをしたとしてもダメージを奪えないので、起き攻めでは密着する意味があまりない。

そこで、相手の投げを誘って反撃、という戦法を紹介しよう。これは垂直ジャンプで投げ失敗の強攻撃をスカし、そのスキにジャンプ攻撃からの連続技を狙うというもの。起き攻めでわざと接近し、垂直ジャンプをするといいぞ。


相手に密着して投げを誘い、垂直ジャンプからスキに連続技を叩き込むべし。

画面端における投げ後のめくり

画面端でのめくりパターン

画面端で通常投げを決めたあと、本来なら空中振り向きを使わなければめくれないはずのところを、めくり↓正面に着地という不思議な攻撃を狙えるキャラが存在する。

つまり、ジャンプ攻撃はめくりになっているのに着地後は正面になっているので、そこから画面端限定の連続技を狙えるというわけだ。非常に強力な攻めといえるだろう。

これは、投げ後の相手の倒れ方が「仰向けで足が手前にある」以外のダウン状態なのが特徴で、この状態であれば、画面端でも下表のキャラならめくりが狙える。

まったく同じ操作でジャンプ攻撃の使い分けでめくりと正面を揺さぶれるキャラは「2択」の項目が○印の3キャラのみではあるが、他のキャラでもダッシュの距離やジャンプのタイミングを変えることでめくりと正面を使い分けることができる。そう簡単には見切れないはずだ。


画面端投げ後のめくりは、画面端限定の連続技に持ち込めるので、有効なのだ!!

めくりからの地上技

画面中央で、めくりから地上技につなげた場合、そのつなぎが連続ガードにギリギリならないタイミングだと、地上技のガード方向が逆になることがある。

つまり、めくりで逆ガード↓地上でさらに逆ガード（相手方向にレバーを入れないとダメ）になるので非常にヒットする可能性が高い。狙ってできるキャラは少ないのだが、成否の違いが分かりにくいので、非常に厄介なテクニックといえるのだ。


めくりからうまく地上技をつなげると、相手側にレバー入力しないとダメ。

画面端投げ後のめくりパターン一覧

キャラ名	めくる技	めくらない技	2択	コメント
ロック	C、D			投げ後すぐに前進し、半キャラほど歩いたら通常ジャンプで跳び込む。歩く距離を短くすれば、正面ガードにできる
テリー	C、D			投げのあとすぐにダッシュし、ダッシュが見えた瞬間にジャンプする。ダッシュが見えないぐらいだと正面ガードだ
ドンファン	B、D	C	○	投げ後にダッシュジャンプで跳び込む。この時、ダッシュモーションは見えないぐらい早めにジャンプしていくこと
ジェイフン	B	D	○	入力はドンファンと一緒。ダッシュの見えないダッシュジャンプだ。使う技がドンファンと若干違うので注意しよう
牙刀	B			投げ後すぐにダッシュして、1キャラぐらい間合いを詰めてジャンプ。ダッシュの距離でめくりと正面を使い分ける
ケビン	C	D	○	投げ後、相手の目の前まで近付いて通常ジャンプで跳び込む。技はやや早出しで、かぶせる感じを意識しよう
ジェニー	D			投げのあとに時間的余裕がある。歩いて近付き、相手の起き上がりモーションを見てから、すぐにジャンプしよう
グラント	B、D			投げのあと即座にダッシュして、極力接近してからジャンプしていく。ジャンプDは、タイミングがやや難しいので注意したい

ゲー事典 **投げられない？**：グラントは、体の横幅が大きいせいか非常に投げにくい。特に、相手にしゃがまれるとほとんど投げられない（画面端にいる相手を除く）ので、十分注意しよう。極端な話、投げは狙わないほうがいいかも……。

返し方を知らないと大変！

システム解析

連係への対処法

強力な連係にも、様々な返し方がある「餓狼」。覚えればその分だけ強くなれるのだ。

TEXT：珈琲ふりーく

『餓狼』には強力な連係が多い。しかし、防御手段も強力なものが多いため、返し方を知っていれば比較的簡単に脱出できるものだ。連続ガードのものは仕方がないとして、そうでなければ逆にダメージをあたえることも可能だ。

ここでは、よく見られる連係と、その返し方をチェックしておくことにしよう。

近距離立ちCキャンセル強パワーチャージ

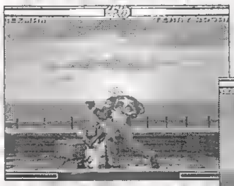
テリーの連係。近距離立ちC→強パワーチャージ一発目→近距離立ちC……とガードさせる形だ。

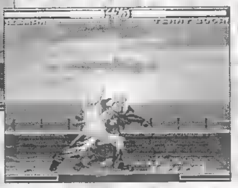
この連係は強パワーチャージ→近距離立ちCの部分が連続ガードになっており、ここでは割り込めない。しかし近距離立ちC→強パワーチャージの部分は連続ガードになっていないので、そこに割り込んでいこう。

割り込む技は上段避け攻撃がいい。パワーチャージは上段避け攻撃で簡単に返すことができるぞ。しかも、超必殺技などでキャンセルをかけておけば、逆に大ダメージを狙うこともできる。

ちなみに、ここで挙げた連係であれば、通常投げでも割り込める。ただし、相手がキャンセルフェイントや弱攻撃を利用して、間合いを離してからパワーチャージを出してきた場合は、投げ間合い外になるため注意が必要だ。

その場合でも、上段避け攻撃であれば問題なく対応することができる。





近距離立ちCキャンセルから強パワーチャージがくる時は…、

上段避け攻撃を出せば、簡単に割り込むことができるぞ。

しゃがみC→強双掌進

ほたるのしゃがみC→強双掌進→しゃがみCにも、触れておくことにしよう。

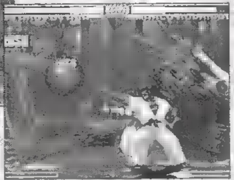
強双掌進後のしゃがみCについては、小ジャンプで跳び込んだり、早めの打撃技で潰したりと対処しやすいので、ここではしゃがみC→強双掌進の連係に注目してみる。

このつなぎの部分は、ほぼ密着なら連続ガードだが、間合いが離れるとそうではなくなる。その場合、ガードした側はジャンプかバックダッシュするとよい。

ジャンプすると、ほとんどの場合空中で強双掌進を食らうが、それでいいのだ。着地後上段避け攻撃を出せば強双掌進の最後の1発に打ち勝つことができる。ただし、ジャンプする前に強双掌進を食った場合は食らい損になる。

バックダッシュ後は、無傷のまま連続技を狙える。タイミング良くバックダッシュする必要があるぞ。





しゃがみCをガードしたあとに強双掌進がくる場合は、一応ジャンプを試みる。

空中で食らうが、着地後に上段避け攻撃キャンセル必殺技まで決めれば、結果的にOK。

[illegible]

出始めが強いブレーキング対応技をガードさせてからブレーキングし、再度ブレーキング対応技をガードさせるという形がある。これらはブレーキング対応技ごとに対処法が異なるため、対処が難しい。ここではその一つ一つを見てみよう。

●パワーダンク（テリー）

パワーダンク（ブレーキング）後は約60分の2秒ほどテリーのほうが不利なのだが、パワーダンクの出始めは無敵かつ攻撃判定が強力なため、割り込みにくい連係になっている。

しかし、この連係は上段避け攻撃で割り込むことが可能だ。パワーダンクの出始めを上半身無敵で回避しつつ、反撃することができるためだ。



パワーダンクも上段避け攻撃でOK。ただし、密着ではダメなことも。

●強飛燕斬（ジェイフン）

強飛燕斬（ブレーキング）ガード後はほぼ密着で、おたがいが同時に動き出す。ここでさらに強飛燕斬を出されると、普通に割り込むのは至難の業だ。上段避け攻撃も通用しない。この状況には複雑な問題もからんでくるが、先に返し方の結論を。

2回目以降の強飛燕斬を、ジャストディフェンスしてから通常投げで投げればよい。

ここからは参考までに。1Pジェイフンの飛燕斬の出始めは投げることができないので、ジャストディフェンスする必要があるが、2Pジェイフンの飛燕斬であれば出始めを投げることができる。ただし、飛燕斬の代わりに超必殺技を出された場合は投げることはできない。



強飛燕斬をジャストディフェンスして投げ。失敗してもガードになるので安心。

●シュワルツランツェ（カイン）

シュワルツランツェ（ブレーキング）→シュワルツランツェは、カイン側がかなり早く動き出せるため、近距離だと連続ガードになる。

この連係は、次第に間合いが離れるので、間合いが開いたら上段避け攻撃で割り込んでいくとよい。



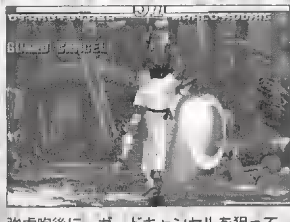
ブレーキングしないシュワルツランツェには、上段避け攻撃が負けることもある。

●強虎咆（マルコ）

虎咆は無敵時間がないので、発生の早い技で潰すことができる。しかし、相討ち以下になるが多いの事実。確実に返したい場合は、ジャストディフェンスからガードキャンセルを狙うといい。ただ、画面端で、弱→強と最速で出されると、ジャストディフェンスができないので注意。

また、間合いが遠くなければ投げを狙ってみるのも悪くない選択だ。超必殺技を出されない限り、大ダメージを受けることはない。

ちなみに、弱虎咆をガードしたあとはマルコ側が約60分の2秒ほど先に動き出している。強虎咆後は両者同時だ。



強虎咆後に、ガードキャンセルを狙ってみよう。最初が弱だとダメだが。

●強ディ・ハインド（ジェニー）

この連係に対しては、強ディ・ハインドをガード後、垂直ジャンプで次の強ディ・ハインドをかわしつつ連続技を狙うとよい。相手がブレーキングをしなかった場合は下を抜けていくが、後ろから連続技を決められるので問題ない。

ちなみに、弱ディ・ハインドガード後は、ジェニー側が約60分の3秒不利。強制停止技で反撃可能だ。

ゲー事典 **技後に離れる間合い：**同じ強攻撃でも、当てた時に離れる間合いが異なるものがある。たとえば、ロックの近距離立ち強攻撃。立ちCより立ちDのほうが間合いが離れないのだ。そのほか、ジェニー（近距離立ちDのほうが離れない）やテリー（近距離立ちCのほうが離れない）でも確認済み。また、キム兄弟の近距離立ちDは、前進するぶん間合いが離れにくいぞ。（モヴブ）

最強はオレ様だ!!



Kevin Rian

最新対戦攻略 ケビン・ライアン

闘い方が確立され、最強キャラとの呼び声が高まるケビン。ここでは、その強さの要素をピックアップし、それぞれ解説していくことにしよう。

TEXT：若人

最強の証1 怒涛のラッシュ力

まず、ケビンの攻めの中核をなすヘルトラップについて。この技はご存知の通り、ブレーキング対応必殺技である。ブレーキングをかけることでスキを軽減させ、ガードされても有利な状況を作り出すことが可能。また、ヒット時には弱ヘルロースター（2段階溜め）などの追い打ちで追加ダメージを与えられるという、とても優秀な必殺技だ。

まずは立ちAキャンセルからなどから、弱ヘルトラップ（ブレーキング）を相手にガードさせ、それを起点に攻め立てる。これが最終形ケビンの基本スタイルとなる。

ガードさせたあとはダッシュで間合いを詰め、立ちAキャンセル弱ヘルトラップで固めを狙うのが基本。また、相手が立ちAに対して上段避け攻撃を合わせてくるようなら、跳び込みで密着状態を維持して、再度ラッシュに移行する。

この一連の流れで相手を画面端に追い詰めたら、立ちA→弱ヘルトラップ（ブレーキング）～ダッシュ～立ちAといった先ほどの固め連係がより強力なものとなる。画面端は、技をガードさせたあとに相手との間合いが離れにくくなるため、この動作を素早くつなげれば、何と「半強制」ガードの連係になるのだ。

半強制ガードと呼ぶのは、ヘルトラップは下段攻撃なので、相手側は立ちガードに切り換えてワザと食らうことができるため。だが、逆をいえば、相手側はヘルトラップを食らうか、ガードし続けてガードクラッシュしてしまうか、どちらかということになる。



ヘルトラップ（ブレーキング）をガードさせれば、主導権を握ることができる。

最強の証2 驚異のゲージ溜め能力

ヘルロースターはDボタンでキャンセル可能。ただし、↓↙←入力のコマンド受け付けが残っているため、アヴォイドマインが出てしまう。

しかし、本作では必殺技の暴発をボタン同時押しで防ぐことができる。これを利用して、ヘルロースター入力後A＋Dとボタンを押してみよう。するとヘルロースターをキャンセルして、立ちAが出る。さらに、↓↙←＋C→A→D→A＋Dと素早く入力すれば、強ヘルロースター→弱ヘルロースター→立ちAという流れで技を出すことができる。この場合は必殺技2回分のゲージを溜めることが可能だ。

ケビンは後述する潜在能力版ガトリングフリーザーが強力。このゲージ溜めを利用して常時ゲージMAXの状態を維持できれば、非常に心強い。

ゲージ溜めの流れ

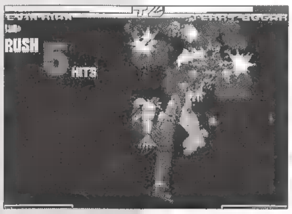
強ヘルロースター	→	弱ヘルロースター	→	キャンセル（立ちA）
↓↙←＋C		A→D（素早く）		A＋D

ヘルロースター後は↓↙←のコマンドが残っている。そこにAの入力を認識させ、素早くDを入力すれば、強ヘルロースター後に弱ヘルロースターへ移行。さらに、ここからA＋D（立ちA）キャンセルを入力すれば、ローリスクで必殺技2回分のゲージを溜めることができる。

最強の証3 強制停止必殺技

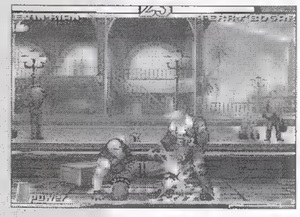
ヘルトラップに次いで必要不可欠な技といえるのが、ガトリングフリーザー。特に、暗転中にヒットが確定する潜在能力版は、攻守共に役立つ。

守りとしての使いどころは空、割り込み、起き上がり。ガードされてもスキがない（ケビン側が有利）ので、ゲージに余裕があるなら、積極的に使っていって問題ない。



対空ガトリングフリーザーは、信頼性の高い対空技。ヒット後は追撃を忘れずに。

攻めとしての使いどころは、やはり連続技がメイン。特筆すべきは、弱攻撃全般からつなげられるヒット確認連続技。下段の印象が薄いケビンにとって、しゃがみBからの連続技はかなり貴重といえる。また、今回システムページで紹介している、着地ガード不能連係に使える点も見逃せない。



しゃがみB→ガトリングフリーザーは貴重なノーキャンセル連続技の1つだ。

最強の証4 見返りの大きい対空技

頼れる対空技は、潜在能力版ガトリングフリーザーだけではない。一部のキャラクターのジャンプ攻撃には潰されてしまう（左表参照）が、上半身無敵のある上段避け攻撃も、非常に強い対空技だ。

相手のジャンプ攻撃を引き付けて出せば、着地のスキに当てられるので、そこからキャンセルをかけて弱ヘルトラップ（ブレーキング）で連続技を狙っていける。また、ゲージがあるなら上段避け攻撃→キャンセルガトリングフリーザー（B）とつないで、ダメージアップできる。この場合は地上ヒットなので、ゲージがもう1本あれば相手体力の約7割を奪える、下記の連続技を決めることができるぞ。

上段避け攻撃が討ち負けるジャンプ攻撃

ほたる	ジャンプD 高蹴打	ジェイフン	ジャンプA
		ドンファン	ジャンプA
ジェニー	ジャンプD	牙　刀	ジャンプB
フリーマン	ジャンプC	カイン	ジャンプD

最強の証5 高威力な連続技の数々

ケビンの強さを支えているのは、前述のような技の強さ、隠しテクニックだけではない。連続技の威力の高さも大きく影響している。ここでは、その連続技の中でも主力となるものを2つ紹介しよう。

●立ちA or しゃがみA→キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）→弱ヘルロースター（2段階溜め）→ガトリングフリーザー（潜在能力版）→弱ヘルロースター（3段階溜め）

画面中央の場合は弱ヘルロースター（2段階溜め）まで。画面端に相手を追い詰めた状況なら、ガトリングフリーザー（C）で拾い直し、さらに弱ヘルロースター（3段階溜め）で追い打ちできる。相手体力の約6割を奪うことができる、非常に強力な連続技だ。

●上段避け攻撃→キャンセルガトリングフリーザー（A）～×2→ジャンプC→しゃがみC→キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）→弱ヘルロースター（2段階溜め）

ゲージMAX時に狙える、対空上段避け攻撃からの超絶連続技。相手体力の約7割を奪う。ゲージがない場合は、対空上段避け攻撃→キャンセル弱ヘルトラップ～で代用していこう。なお、上段避け攻撃は、ヒット時のみキャンセルがかかるという特性を持っている。これを利用して上段避け攻撃を出す際は、必ずヘルトラップなど、連続技になる必殺技を入力しておこう。

ゲー事典　**ちょっと次号予告**：巷では「最強キャラクターはグラントじゃん？」「いやいやテリーだよ！」な～んて声をよく聞きますけど、それは大間違い。やっぱり犯罪的強さを持つケビン様が最狂キャラクターなんじゃないかな～と思っちょります。まぁ、次号予定されているダイヤグラムの結果ですべてが分かるでしょう。というわけで、次号乞うご期待！（若人）

Freeman

パワー派宣言!(ウソ)



最新対戦攻略 フリーマン

V.O.D.だけでは「細い」と嘆いているアナタ。たまには賭けも必要です。バクチ万歳!

TEXT：はまー

フォビアバカ一代

地上での牽制に通常技を振っていくのは、フリーマン使いであれば常識。しかし、相手もこれに合わせてピシピシ小技を出してくれると、牽制技の相性によってはかなり具合が悪いことも事実。

そんな時は、思い切ってフォビアを狙ってみよう。技の出始めで体を少し後ろに引くので、微妙に相手の技をスカしてくれる。もしそのあと、うまくフォビアが置いてあるところに手を出してくれたら儲けもの。この技、使いづらいだけに威力はかなり高いので、相打ちでもダメージ差では勝てることが多い。また、相手が調子に乗って小ジャンプなどを仕掛けてきても、まとめて落としてしまえる。

ちなみに、フォビアは強弱で2種類あるが、こういった使い方をする限りでは、発生の早い弱が中心でいいだろう。強のほうが前方や上方に対する攻撃判定は広いとはいえ、発生があまりに遅すぎる(小ジャンプされる前に出したとしても、ジャンプ攻撃に潰されてしまう……)。

こんな感じでスカせれば…、





ボーナスゲット！　もし相打ちでもダメージ量では勝てる。ゲージ溜め効率も悪くない。

起き攻め一発ネタ。

その強フォビアだが、まったく使い道がないかというとそうでもない。この技はガードされてもほぼ五分(一部の超必殺技でギリギリ反撃できる)という程度のスキしかないので、相手の起き上がりなどに重ねてみる価値は、それなりにある。

この場合、もし相手が投げ返しなどを失敗してカウンターヒットした場合、しゃがみC→フルブラストなどが連続ヒットしてかなりおいしい。フリーマンは通常投げからの起き攻めを仕掛ける機会が多いので、たまに混ぜてみるといいだろう。



T.O.P.状態なら、強フォビア単発でもこの威力！

新対空でカウンター!?

フリーマンの対空行動として、「↓+AC同時押しのフェイントでジャンプ攻撃をスカす」というのがある。大道芸のようにも思えるが、実際に通用してしまうキャラも少なくない。そこで、もし同じ状況でホンモノ(弱ナイトメア)を出したらどうなるか。

たしかにガードされると危険だが、相手が「ジャンプ攻撃↓地上技」と考えていた場合、地上技の出かかりに高い確率でカウンターヒットするはず。

カウンター後はフルブラストや弱フォビアで追撃できるので、これも見返りが大きい。どうしても一気にまとまったダメージを与えたい時は、狙ってみるのも一興だろう。



やるからには、ガードされた時のことは考えるな(無責任)。

Hotaru Futaba

空中振り向き特集!



最新対戦攻略 双葉 ほたる

空中振り向きを利用して、真上や背後から攻めれば、対空技に落とされにくいぞ。

TEXT：珈琲ふりーく

代表的な空中連係

空中からの攻撃能力はピカイチなほたる。空中振り向き、空中コンビネーション、高蹴打といった独特な能力を生かして、強力な空中連係を組み立てることが可能だ。

ここでは代表的な空中連係について見てみよう。

①空中振り向き→ジャンプA→B→しゃがみC→強発気掌

投げからの起き攻めなど、中間間合いから攻める時に向いている形。しゃがみC→強発気掌へと比較的簡単につなげることができるため、大ダメージを期待できる。

空中振り向き→ジャンプA→Bで着地したのち、再度この形を狙うことも可能だ。

強発気掌後は、ジャンプBやDがぎりぎり届く間合いになっている。

②空中振り向き→ジャンプD→しゃがみC→強発気掌

正面から普通に跳び込み技をガードさせたあとや、強双掌進をガードさせたあとなど、比較的近距離から狙える形。

空中振り向き→ジャンプDで着地後、①の形を使うことも可能だ。

③空中振り向き→高蹴打→空中振り向き→ジャンプD→再度ジャンプして空中振り向き→高蹴打

②と同じ間合いで使うことができる連係。地上への連続技は狙いにくいが、相手にまとわりつきやすい。

再度ジャンプの部分は調子に乗り過ぎな面もあるが、丁度ガード方向が分かりにくい間合いになるので、狙ってみる価値はある。その後は振り向いて相手の方を向き、ジャンプDなどを出して、相手の動きを牽制しよう。



何かと便利な、空中振り向きからの空中2段コンビネーション。

④小ジャンプ高蹴打→空中振り向き→ジャンプD→しゃがみC→強発気掌

これも、②と同じ間合いで使える。高蹴打後は小ジャンプでも空中2段を使えるが、間合いが離れやすく、しゃがみCへつなぎにくくなる。

空中振り向き→ジャンプD後は、①の形を狙える。

⑤ジャンプA→B→しゃがみB

空中振り向きを使わずに、普通に空中2段で跳び込んで、立ち、立ち、しゃがみとガードを揺さぶる形。

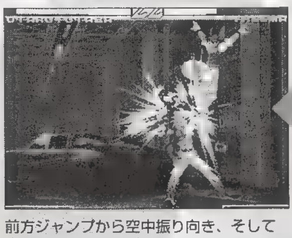
このあとは、①の形を狙うことができる。

状況別に整理

これらの形への入り方を整理しておこう。

投げからの起き攻めや、振り向いてから空中コンビネーションやジャンプDヒット後など、若干間合いが離れている時や、中間間合いからいきなり狙ってみる時は①or⑤。

ジャンプDや強双掌進をガードさせたあとなどの近距離では②or③、または④。ここでは地上からの選択肢も多いが割愛した。



前方ジャンプから空中振り向き、そして高蹴打のチャンスだ。



強双掌進をガードされたあとは、1フレーム不利とはいえ、意外に跳べるもの。

ゲー事典　**ジェニー限定空中連続技**：ジェニーは空中で強攻撃を食らった時の食らい判定が特殊で、少しの間はどんな打[illegible]技にも当たってしまう。それを利用した空中連続技を2つ紹介しよう。北斗丸……(画面端)垂直ジャンプC→ジャンプD→ジャンプC→ジャンプB。ほたる……(画面端)高蹴打→ジャンプD→キャンセル[illegible]蹴(→天翔乱姫)。(えむぶいぴい)

Marco Rodriguez

ガードキャンセルを進化させる



最新対戦攻略 マルコ・ロドリゲス

ガードキャンセルで出す技はいずれも強力。さらに、そこから大ダメージを狙えるぞ。

TEXT：MVP

虎煌拳を信頼する

マルコがガードキャンセルに使っていく技は、コマンドが簡単で、ジャストディフェンスを見てから入力しても十分間に合う「虎煌拳」が主力となるだろう。

そして、虎煌拳はガードキャンセルで使った場合、攻撃発生の微妙な遅さが幸いし、カウンターヒットになることが多い。ここで君は、どんな追撃を決めているだろうか？

素直に考えるなら、虎煌拳や覇王翔吼拳がいいと思われる。しかし、この場合の虎煌拳は、遠距離ヒットでしか当たらないので、あまり大きなダメージをあたえられない。

そこで、今回は虎煌拳カウンターヒットからの大ダメージを狙ってみようと思う。

その追撃とは……

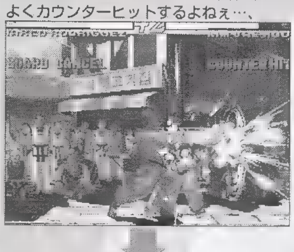
●強虎煌拳（カウンター）→立ちD→空キャンセル強虎砲（ブレーキング）→強虎煌拳

という感じだ。

遠距離立ちDを空キャンセルすることで、横方向に移動してから強虎砲が出るようになり、強虎砲のブレーキング部分を当てることができる。こうすると次の虎煌拳が近距離判定になりやすく、大ダメージを与えられる。

また、この連続技は失敗しても虎砲や遠距離立ちDがヒットするので、リスクをあまり考えなくていいのも強み。

しかも、体力を半分弱奪う連続技なので、ぜひともマスターしたいところだ。もちろん、画面端に近いのなら強虎砲（ブレーキング）から弱飛燕疾風脚→極限虎砲を狙うといいだろう。



強虎煌拳はガードキャンセルで出すと、よくカウンターヒットするよねぇ…、



ここで遠距離立ちD空キャンセル強虎砲を出すと、ブレーキング部分がヒット!!

KO連続技紹介

マルコもやっとKO連続技を身につけたぞ。相手は、空中の食らい判定が他のキャラと違うジェニーだ。

連続技の成立する条件は、T.O.P.状態、相手画面端からスタートして……

●強虎煌拳（カウンターヒット）→近距離立ちD→キャンセル強虎砲（ブレーキング）→暫裂拳→龍虎乱舞（Lv.4）

強虎煌拳でごっそりダメージを奪い、空中のジェニーに引きつけて近距離立ちD→強虎砲（ブレーキング）を当てる。次に、暫裂拳を若干遅らせて出すと、最後のアッパーがスカるようになるので、引き付けて龍虎乱舞（Lv.4）を発動だ。ココさえつながれば、計21ヒットで、ピッタリとジェニーをKOできるぞ。



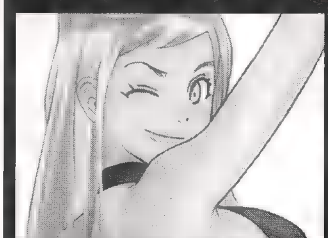
カウンターヒットの強虎煌拳から、近距離立ちD→強虎砲を当て…、



暫裂拳から龍虎乱舞（Lv.4）を決めて、KO連続技のできあがり。

B.Jenet

空中を制する！



最新対戦攻略 B.ジェニー

いまひとつ決定力に欠けるジェニー。攻めのバリエーションを増やすため、ハリア.ビーも使っていこう。

強ハリア.ビーを使おう

ジェニーの攻撃方法で注目されているのが、空中から連続キックを繰り出す強ハリア.ビーだ。使い方次第で、強力な武器となる。

強ハリア.ビーの基本的な使い方として、3ヒット止めがある。2or3ヒットで止めれば、ガードされても先に動けるからだ。

使い所はさまざまだが、オススメしたいのは小ジャンプ攻撃から出す方法。小ジャンプ攻撃は着地にスキがあるが、それを強ハリア.ビーで消してしまおうというものだ。

具体的には、小ジャンプで跳び込む時に、空中投げを狙うようなタイミングでジャンプCを出していく。相手がジャンプしていれば空中投げになり、地上でジャンプCの1発目をガード／ヒットさせた場合は、キャンセル強ハリア.ビーにつなげるのだ。これなら、ヒット時は連続技になり、ガード時は強ハリア.ビーでスキを消せる。しかし、上段避け攻撃を対空技に使われると、潰される可能性も高いので、注意してほしい。

もう一つの使い方は、バックダッシュからの強ハリア.ビーだ。これは、ジェニーの基本ともいっていい。無敵から反撃に転じられるので、使い勝手は非常にいい。

使い所は、対空技として、起き上がり、相手の起き上がり、などがある。相手のラッシュが厳しくなってきたら、とりあえずバックダッシュして、強ハリア.ビーで回避するというクセをつけておこう。



空中投げを狙うタイミング（と入力）でジャンプCを出し…、



ヒットしていたら、キャンセルで強ハリア.ビーにつなげよう。

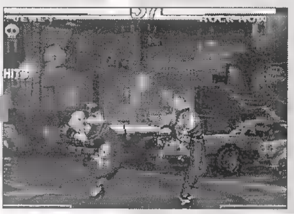


バックダッシュの無敵で相手の技をスカし、強ハリア.ビーで反撃だ！

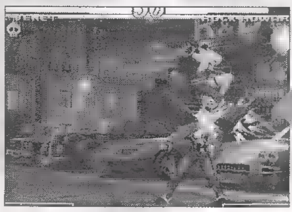
投げから攻める

もう一つ小テクニックとして、通常投げからの連係を紹介しよう。

通常投げが画面中央で決まったら、ダッシュから前方ジャンプをし、ジャンプDを出していく。タイミングがバッチリならば、自動的にジャンプDがめくりでヒットするぞ。ダッシュを途中でやめると正面になるので、強力な2択攻撃となるのだ。機会があったら狙ってみよう。



通常投げが決まったら、ダッシュで近づいて跳び込む。そしてタイミング良く…、



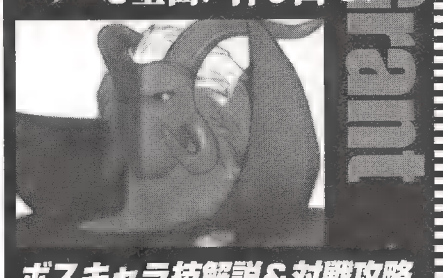
ジャンプDだ。めくることができるぞ。ダッシュ距離を調節すれば2択も迫れる。

ゲー事典

KO連続技：餓狼の強烈連続技は多数あるが、その中でも即死となると数が少ない。編集部ではケビン（当然か……）、グラント、マルコで確認している。他のキャラでもあるのだろうか？　そこで、君たちの情報を求めたい。もしKO連続技を自分の手で確認したら、アルカディア編集部「餓狼KO連続技をみつけたぜ係」まで御一報を!!　よろしく。（もぶ夫）

MARK OF THE WOLVES 餓狼

パワーを全面に押し出せ！



ボスキャラ技解説＆対戦攻略
グラント

通常技にキャンセルをかけられないという弱点を持つグラント。これをパワーで補い、中距離での牽制と跳び込みをメインに攻め立てよう。

TEXT：若人

必殺技解説

●黒炎流
スキが小さく、攻撃範囲の広い強を中間距離の牽制に。弱は攻撃発生が早いので、ガードキャンセルに使うといい。

●凶鳥刃
無敵時間は短いので、対空技としての信頼度は低いが、先読み対空ならそれなりに有効。また、連続技を狙う時には欠かせない技だ。凶鳥刃後は滅焼飛刹を出せるので、状況に応じて派生させ、スキをフォローしていこう。

●滅焼飛刹
ジャンプ中、または凶鳥刃後に出せる下方向へ攻撃判定の鋭い空中突進技。ジャンプ攻撃をキャンセルして出すことができる。浅めに当てると反撃を受けてしまうので、降下角度を把握し、先端をガードさせるように出していこう。

●強豪弾劾
高威力の突進系必殺技。強はガードされてもまったくスキがないので、中距離からの奇襲攻撃として重宝する。

●剛裂衝
中段始動の浮かせ技。ヒット後は空中連続技を狙える。

●神破天弾
無敵時間の長さが特徴的な、足版パワーゲイザーといった感じの超必殺技。起き上がり時や割り込み、対空技として使うのが基本だ。なお、潜在能力版は威力が上昇し、攻撃発生が若干だが早くなる。

●魔神円月輪
暗転中にヒットが確定する、脅威の強制停止必殺技。その攻撃発生の早さを活かし、ノーキャンセル連続技や反撃手段として使っていこう。潜在能力版は威力が上がるのみ。利用価値は低いといえる。

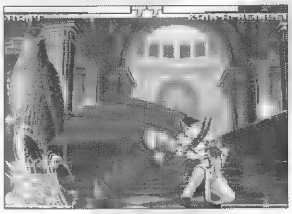
●神岩
T.O.P.状態の時のみ出せる、ガードクラッシュ値が非常に高い3段攻撃。ただし、スキがかなり大きいので、無理に使う必要はないだろう。

●壁
空中連続技のキモとなる技。立ち合いで使うことはない。

中距離戦術

主力となる牽制技は、遠距離立ちA、立ちB、遠距離離立ちC、しゃがみDなどのリーチの長い攻撃。これに、攻撃判定が上方向へ強く、相手の跳び込み攻撃を防ぐこともできる強黒炎流も織り交ぜて、中距離戦を構成していこう。

また、威力が高く、スキの小さい強豪弾劾は、奇襲攻撃として役立つ。ガードさせたあとは密着状態なので、バックステップで仕切り直し、ヒット&アウェイで闘っていこう。もし相手がバックステップを追ってくるなら、凶鳥刃などの技で迎撃するといい。


強豪弾劾はガードされてもOK。威力が高いので、ヒットしたら儲けものだ。

近距離戦術

近距離戦ではヒット時に見返りのある弱剛裂衝としゃがみBの2択攻撃を狙う。そのしゃがみBからはヒット確認して、ノーキャンセル魔神円月輪を決めていこう。ただし、どちらの選択肢も完全に密着していないと完全に機能しないので注意。剛裂衝なら浮かせ技部分が空振りしてしまい、しゃがみB↓魔神円月輪は連続技にならないぞ。

接近するための手段は跳び込みとダッシュ。有利な状況で密着状態になる跳び込み後は攻め立てやすいので、そちらをメインにしていこう。

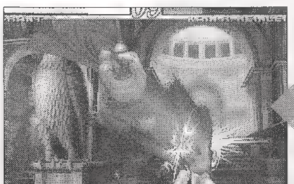

近距離戦では、中段攻撃の剛裂衝としゃがみB→魔神円月輪での2択が狙い目。

ジャンプ攻撃を有効に使おう

ジャンプ攻撃は攻撃判定が強く、発生が早いジャンプDが強力。その発生の早さを活かせば、空対空として効果を発揮してくれる。

空中必殺技の滅焼飛刹も、使い方次第で有効な跳び込み手段となる。弱と強の降下角度の違いを把握して、先端を当てるように出し、バックジャンプからなど相手の意表を突いた使い方をしていこう。また、ジャンプDキャンセルから弱滅焼飛刹を出す、2段攻撃も重要な選択肢だ。

ジャンプBはジャンプの昇り際に素早く出すことで、しゃがみ状態の相手にヒットさせられる。ここからも弱滅焼飛刹を繰り出し、密着時や起き攻めに活用していくといい。

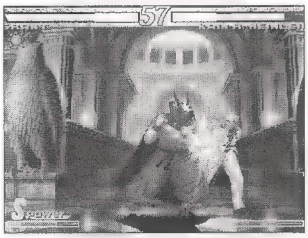

そこからキャンセル弱滅焼飛刹でスキをフォローし。連係を組み立てていこう。


ジャンプBは攻撃発生が早いので、ジャンプの昇り際に出せば中段攻撃になる。

上段避け攻撃空キャンセル

上段避け攻撃の2発目は空キャンセル可能。本来、ヒットさせても反撃を受ける技だが、この空キャンセルを利用して凶鳥刃などにつなげれば、ある程度リスクを軽減できる。

これで、上半身無敵を利用した対空上段避け攻撃として、安心して使っていけるだろう。


上段避け攻撃を空キャンセルして強剛裂衝、といった連係も、なかなか強力なのだ。

主要連続技一覧 空中連続技を狙え！

●近距離立ちD or 近距離立ち[illegible]攻撃 or しゃがみ[illegible]攻撃↓ノーキャンセル魔神円月輪

●滅焼飛刹（低い打点でヒット）↓魔神円月輪
ジャンプD、または昇りジャンプBから出す弱滅焼飛刹は、ちょうどいい高さで当てられる。ここからのヒット状況なら、ほぼ確実に魔神円月輪につなげることが可能だ。

●（画面端）剛裂衝↓◣＋C×4↓無神破天弾（C） or 強凶鳥刃↓強滅焼飛刹
凶鳥刃（ブレーキング）から決める場合は、浮きが低いので◣＋Cを3発に減らそう。

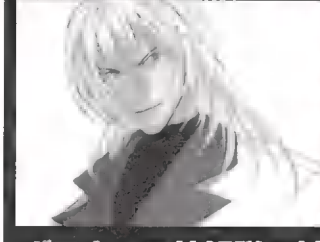
●（画面端）強豪弾劾（カウンターヒット）↓強凶鳥刃（ブレーキング）↓◣＋C×5↓魔神破天弾（C）
T.O.P.状態なら、ジェニー、ほたる、フリーマン、北斗丸をKOできる。凶鳥刃（ブレーキング）を高めに当てることが最大のポイント。


強豪弾劾がカウンターヒットしたら、相手の落下に合わせて強凶鳥刃（ブレーキング）。


そして、素早く◣＋Cにつなげる。5発当てる自信がない場合は、1発減らしてもいい。

ゲー事典 **カウンターヒット時の食らい判定：**カウンターヒットによる浮き状態は、通常の浮き状態（ブレーキング対応技ヒット後など）やジャンプ中よりも食らい判定が大きく設定されている。通常時以上に高い位置で技を当てられるわけだ。テリーのバスターウルフ（B）×2や、グラントの凶鳥刃（ブレーキング）→魔[illegible]×5は、カウンターヒット時の浮き状態にしか入らないぞ。

至高の存在、ついに始動



ボスキャラ技解説＆対戦攻略 カイン.R.ハインライン

必殺技がタメということは、得てして使いこなせるようになるまでに時間がかかる、ということでもあるのだ。

TEXT：MVP

必殺技解説

カインの必殺技はタメ系が多く、タメ時間が短いので予期せず暴発することが多い。しかし、技自体は高性能で、ブレーキング対応技も2種類あるため、使い勝手がいい。

●シュワルツフレイム

Aで横、Cで斜め上に飛び道具を撃つ。バックジャンプしながら撃つので反撃されにくく、ジャストディフェンスされても問題ないのが強み。

●シュワルツパンツァー

突進系必殺技。弱、強ともにガードされると反撃必至だが、ダメージが大きい。強ならブレーキング対応技なので、連続技や連係に使うといい。

●シュワルツランツェ

上昇系必殺技。下降時に斜め下へ飛び道具を出すので反撃されにくい。弱ならガードされてもスキが小さいので対空に使う。強は横方向への判定を活かし、ブレーキングしつつ地上の近距離戦で使おう。



シュワルツランツェ（ブレーキング）をガードさせたあとは、カイン圧倒的有利!!

●ヒムリッシュ・アーテム

前方の画面上部から、気弾を撃ち落とす。相討ちOKの割り込み技として優秀で、ガードさせた場合は、こちらが非常に有利な状況になる。ガードクラッシュ値も高いぞ。

●ヒムリッシュ・ゼーレ

多段ヒットの気弾を放つ技。全段ジャストディフェンスされるとかなり体力を回復されてしまううえ、気弾を盾に連係を組もうとしても、あまり効率良くダメージを奪えない。連続技に組み込むといい。

●シュワルツ・シュトゥース

跳び蹴りを放つT.O.P.アタックで、突進力があり高威力。連続技や、ガードクラッシュを狙う際に重宝する。

遠距離戦を堅持

高性能飛び道具であるシュワルツフレイムは、弱を出して跳ばれてしまうと使う意味がない。中遠距離を牽制しつつ、同時にパワーゲージを溜めるため、強を使うのだ。

パワーゲージを溜めるのが目的なら、シュワルツランツェ（ブレーキング）がいい。弱で出して、ブレーキング失敗時のスキを軽減させよう。

遠距離戦は基本的に以上だ。画面端に追いつめられないようにダッシュを駆使するのはもちろん、飛び道具がジャストディフェンスされても無視して撃つことがポイントだ。



遠距離戦だけで勝てればいいが……、とにかくパワーゲージを溜めよう。

近距離戦

接近戦を挑む場合は、ダッシュAやCを使いつつ、ダッシュ投げと連続技も狙っていこう。いずれもフェイント技でキャンセルして、ラッシュに持ち込む。これに下段避け攻撃と、相手の上段避け攻撃を潰す目的で、しゃがみBも交ぜよう。この2つは、技中に下タメを作りやすいので、シュワルツランツェにつなぎ、さらに攻めを続行できる。

また、ジャンプからの攻めも非常に有効。ジャンプDから上段避け攻撃→Cや、直接シュワルツランツェ、すかし投げが主軸の選択肢となるぞ。

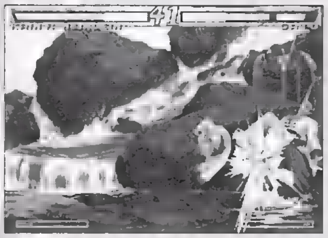


ダッシュ投げを狙って出た立ちCに、フェイント技を仕込んでラッシュを継続！

投げキャラのゆえん

カインはコマンド投げを持たないないが、投げキャラ並に投げを戦法に取り入れるべきだ。というのも、カインの投げは他のキャラに比べてダメージが高く、画面端なら高威力の追撃が可能だからである。積極的に狙っていこう。

ダッシュ投げを狙う時は、→→↓↘→＋C入力がいいぞ。



相手画面端の時はダッシュ投げを狙わないと、ダメージソースが大幅に減ってしまうぞ。

ガードクラッシュを狙った連係について

カインのガードクラッシュを狙った連係は、割り込まれにくいものがパターン化でき、意図的に狙っていける。

その中でもオススメの、簡単で有効なものを紹介しよう。パワーゲージと、T.O.P.状態の有無がポイントだ。

①ジャンプD↓立ちC↓ヒムリッシュ・アーテム（C）↓T.O.P.アタック

②（画面端限定）しゃがみA×2↓弱シュワルツランツェ↓ヒムリッシュ・アーテム（C）↓上段避け攻撃～C↓弱シュワルツパンツァー

③ジャンプD↓上段避け攻撃～C↓ヒムリッシュ・ゼーレ（B）↓ジャンプD↓上段避け攻撃～C↓T.O.P.アタック



③の連係は、パワーゲージを1つしか使用していないので…、



ガードクラッシュ後にパワーゲージを使った連続技を狙えるぞ。

連続技

●立ちA↓立ちB↓キャンセル弱シュワルツパンツァー

立ちAを出す時からタメを開始すること。立ちAは立ちCに代えても可。立ちC↓フェイント技から立ちCや、上段避け攻撃も連続技になる。

●シュワルツランツェ（ブレーキング）↓ヒムリッシュ・ゼーレ（B）↓弱シュワルツパンツァー

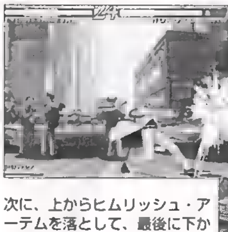
●（画面端）投げ↓ヒムリッシュ・ゼーレ（D）↓シュワルツランツェ

画面端なら、投げのあとに追撃が可能で、ヒムリッシュ・ゼーレ（D）なら相手の体力を半分奪うことができる。

●（画面端）上段避け攻撃～立ちC↓ヒムリッシュ・ゼーレ（B）↓ヒムリッシュ・アーテム（A）↓シュワルツランツェ

ヒムリッシュ・ゼーレとヒムリッシュ・アーテムは、順序を逆にしても入るぞ。

画面端なら、上段避け攻撃攻撃から相手を浮かせて、ヒムリッシュ・ゼーレを発射！





次に、上からヒムリッシュ・アーテムを落として、最後に下から蹴り上げてフィニッシュ。

ゲー事典 **ガードキャンセルについて**：カインはタメキャラなので、ガードキャンセルが非常にやりにくい。一応、シュワルツフレイムならタメ→前→後ろ（ジャストディフェンス）→シュワルツフレイム。シュワルツランツェなら真下でタメ→後ろ（ジャストディフェンス）→シュワルツランツェという感じでできる。特定の状況を作って狙うといいぞ。（MVP）

クリティカル発生の謎に迫る

どうもクリティカルが苦手で……
なんて人、あきらめるのはまだ早い！

TEXT：善之字元帥

仕組みを理解する

どうもこのゲームが理解しづらいという人のほとんどは、独特のシステム「クリティカルヒット（以下、クリティカル）」の仕組みを理解していないケースが大部分である。前号でもこのシステムについて説明したが、いまだによくわからないという声を耳にするので、もう一度基本から説明していこう（クリティカルに関する知識はバッチリ、という人は、読み飛ばしてもらってもOKだ）。

どうすればクリティカルは発生する？

すでに読者のみんなもご存知のことと思うが、クリティカルが発生すると、打撃をくらった相手はよろめいたり、尻餅をついて一定時間の行動が制限される。では、クリティカルとはどういった条件で発生するものなのだろうか？

結論からいうと、ある打撃技を当てた時にクリティカルが発生するかどうかは、技ごとに設定されたヒット条件によって変わってくる。

ヒット条件は大きく分けて、

①通常ヒット
②しゃがみヒット
③カウンターヒット（打撃の出始めにヒット）
④ハイカウンターヒット（投げの出始め、バックダッシュ、タッグで交代途中にヒット）

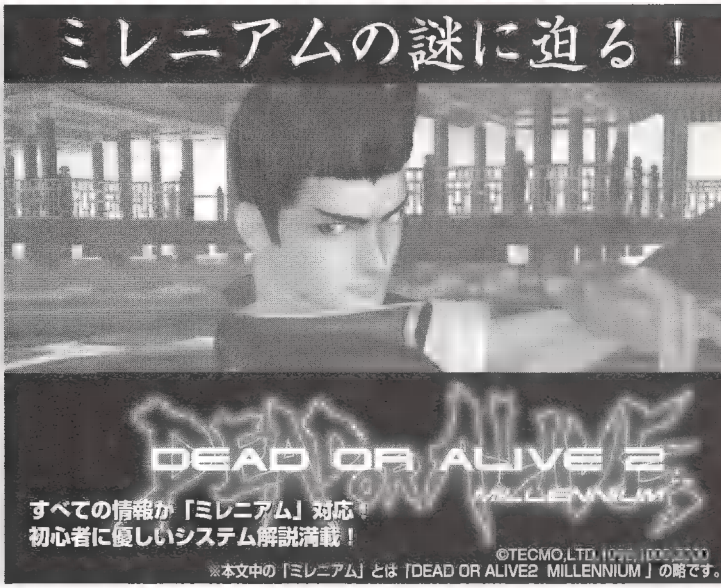
の4種類があり、例えば肘打ち（⇨＋P）系の技は②以上の条件でクリティカルが発生するし、立ちパンチなら④でしかクリティカルは発生しない、といった具合である。

しかし、ここで注意したい

デッドオアアライブ2ミレニアム
オフィシャル全国大会開催決定!!

この春、全国規模のDOA2大会が開催!!

この春休み、そしてゴールデンウィークにDOA2の全国大会が開催されることになった。2月26日（土）に行なわれる「AOU2000アミューズメントエキスポ」では、全国大会開催を記念した対戦大会が行なわれるぞ。この大会には韓国、台湾の猛者も来るとのこと。参加したい人は今すぐ、参加希望ハガキをテクモに送ろう！
（詳細はP37）



クリティカルの持続と終了

黄色ゲージが途中で切れないようにするには、どうしたらいいのだろう？

切れる理由

クリティカルの発生条件と体力ゲージの意味がわかったところで、次に理解したいのは、クリティカルを維持しつつコンボを叩き込む方法。これを知るためにはクリティカルが切れる条件を知る必要がある。順に説明していこう。

①一定時間が経過する

クリティカルの持続時間は、クリティカルを発生させた技によって決まる。しゃがみパンチがカウンターヒットした時のクリティカルは特に持続時間が短いので、注意が必要だ。もちろん、持続時間は相手の回復行動やホールドによっても短縮される。

②クリティカル中に一定以上のダメージを与える

体力ゲージのところでも説明したように、黄色のゲージを越えてダメージを与えると、相手が吹き飛んでクリティカルの効果が切れる。最後は相手が浮く技を当て、その後、空中コンボに移行するのが一般的。

③浮く、もしくはダウンする技を当てる

本来はこれらの技をクリティカルの最後に持ってくるべきだが、相手のホールドを避けるため、あえて早めにこれらの技を当ててしまうのも有効な作戦である。

④同じ技を続けて当てる

意外に気付きにくい条件。例えば、クリティカル中に立ちパンチを2連続で当てると、相手は吹き飛び、クリティカルがとぎれる。立ちパンチの間に違う技を挟めばクリティカルは持続する。

どうもクリティカルをうまく持続できないという人は、ここに挙げた何らかの条件に引っかかっている可能性が高い。自分のコンボルートをもう一度確認してみよう。


相手の投げをパンチで止めてクリティカルが発生したが……、
連続してパンチを当てるとすぐにダウンしてしまう。大損だ。

ゲー事典　表のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。　P：パンチボタン　K：キックボタン　F：フリーボタン　矢印の向きはレバーの方向を、白矢印はレバーを短く入力、黒矢印は長めの入力を表しています。「上」「中」「下」「強上」は「上段」「中段」「下段」「強上段」を表しています。

ゲージについて



さて、発生条件の次にわかりにくいのが、クリティカル発生時の体力ゲージの意味。

まずは上の図を参照してみよう。クリティカルが発生した直後、ヒットさせた技のダメージ（A）が体力から差し引かれると同時にBが発生する。Bは技を当てることによって減少し、Bがなくなった瞬間にクリティカルが終了（これについては後述）するというのが基本ルールである。

一般的には、Bの長さは当てた技によって決定されるように考えられているが、これは半分正解で半分間違い。

実は、技を当てた瞬間に決定されるのはBではなくA＋Bの領域、つまりCの長さなのだ（つまり、Bの長さはCの長さに対する相対的なものにすぎないということ）。では、Cの長さが実際にどうやって決定されているかというと、これはクリティカルを発生させた技のヒット状況、もっと具体的にいえばカウンターなのか、ハイカウンターなのかによって決まってくる。当てた技の種類は関係ないので注意したい。

もちろん、Cの長さはカウンターよりもハイカウンターで発生させたほうが長くなるので、投げを打撃で潰した後などはとんでもないコンボを狙うことができるぞ。

技によるヒットの違い



のが、①でクリティカルが発生するような技は、②もしくは③以上の条件を満たしてしまうと、クリティカルの代わりに「浮き」や「ダウン」といったヒット効果を発生させてしまうという点。これらのヒット効果は、クリティカルよりも上位のヒット効果なのだ（これは、もともと浮きやダウン効果のある技では、絶対にクリティカルは発生しないということも意味する）。

以上が、おおよそのクリティカル発生条件である。すでにおわかりのように、何といっても強いのは①の条件を満たせばクリティカルが発生する技だが、こういった技は発生が遅くて使いづらいものが多いため、実戦で使えるものは限られてくる（ゲン・フーの跳領〔⇧＋P〕は例外）。

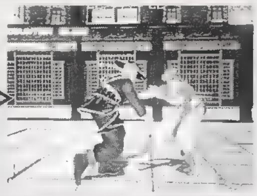
実際に主力となってくる技は、③によってクリティカルが発生するものだろう。

特殊なクリティカルヒット①
背後クリティカル

相手に背中を向けてクリティカルが発生してしまい、ひたすらクリティカルの連続……そんなひどい目にあったことはないだろうか？　こんなときは落ち着いて、Fボタンを押しっぱなしにしよう。

背後から技をくらうと無条件でカウンターヒットとなりクリティカルが発生するのだが、連続でクリティカルが発生するのは相手の打撃がコンボになっていないからである。コンボになっていない背後からの打撃は、Fボタンを押しておけば正面からくらうことができる（その1発はどうしようもないが）ぞ。

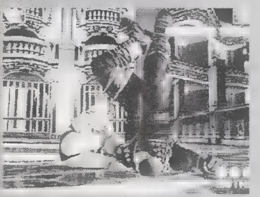

背向け状態でクリティカルが発生したら、Fボタンを押せば、

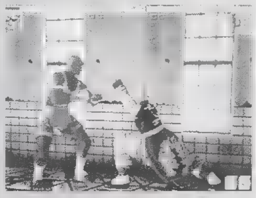

連続ヒットになっていない打撃は正面向きにくらうことが可能。

特殊なクリティカルヒット②
きりもみダウン

エレナ、バースで足位置がハの時状態の⇨＋Pなど、くらうと背中を抑えながらきりもみ状にダウンするクリティカルが存在する。相手に背中を向けている判定になっているようで、一定時間はホールドを出すことが不可能。

一応、ダウンする直前ならホールドを出すことは可能なので、レバーを振って早くダウンを進行させ、かつ攻撃側が遅れれば打撃を取れることもあるが……。ちなみに、ゲン・フーの旋龍把（⇦＋KP⇦⇨P）も似たようなヒット効果が発生するが、こちらは完全にホールド不可能だ。


ホールドは取れればデカイが、外したときのリスクも大きい。


回復して相手の浮かし技をガードし、投げで反撃してみよう。

被クリティカル時の防御法

延々とよろけ続ける……そんな事態を避けるには？

ホールドと回復

最後に説明するのは、もしも自分が被クリティカル状態になってしまったとき、どうやって防御するかだ。

基本的に、被クリティカル側の防御方法としては、ホールドを出して相手の打撃を取る方法と、レバーを振ってクリティカル時間を短縮する方法の2種類がある。

まず、ホールドは相手のコンボパターンが読めているときに有効な選択だが、相手にこちらのホールドを読まれていると投げられてしまう。一応、投げを更に読んで下段ホールドを入力するテクニックもあるが、こちらはやや上級者向け（ちなみに、特定のクリティカル状態からは、なぜかきちんと入力してもホールドが出ないことがあるが、これについては中央のカコミを参照）のテクニックだ。

レバーでの回復は、つなぎの甘いコンボをガードして反撃するのが主な目的。例えば、相手の蹴り起きをくらってしまった後などは、ガードボタンを押したままレバーを振って回復すれば、次にくる浮かせ技のほとんどをガードできる。浮かせ技はスキが大きいものが多いので、ガード後に投げで反撃するという寸法だ。

ただし、クリティカルを発生させた技によって回復の難易度にかなりの違いがあり、必ずしも回復後のガードが間に合うとは限らない（特にタッグ時はこの傾向が強い）点が弱点といえるだろう。

このように、どちらの防御法も完璧ではないため、状況によって使い分けたり、場合によっては回復で相手の様子を見ながらホールドを入力することも重要。はじめのうちはホールドや回復のコマンドを入力することだけでも難しいと思うが、頑張ってほしい。


この絵が表示されるクリティカルは、一定時間ホールド不可。


連続ヒットになっていない打撃は正面向きにくらうことが可能。

お詫びと訂正：P33の基本技コマンド表にてローキックのコマンドがXKと表記いたしましたが、正しくは ⇩K です。／P32の受け身の写真と起き上がりの写真の1つが入れ変わっていました。／P40 コンボルートの新スイの属性が中Kと表記いたしましたが、ただ正しくは上P・中Kです。　テクモ株式会社ならびに読者のみなさまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

疑問を解消

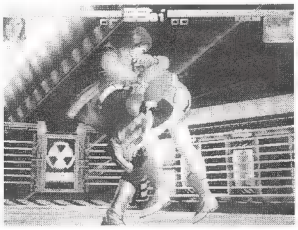
投げのメカニズム

投げ技に関する基本的なことから投げコンボの細部までを解説。

TEXT：がっちん

このコーナーでは投げ技に関する情報をいくつか提供していこう。主な内容は、投げ不成立の条件とハイカウンターやカウンター投げの詳細、そして、最後は投げコンボの謎に迫ってみる。

特に投げコンボに関しては、苦戦しているプレイヤーも多いことだろう。テンポ良くポンポンと決められてしまった時は、ダメージもさることながら、精神的にも厳しいものがある。今回の記事でどのような仕組みになっているかを把握し、簡単に決められないように対処していこう。


投げ技にはいろいろな決まりごとがある。きっちりと覚えよう。

投げ不成立の条件

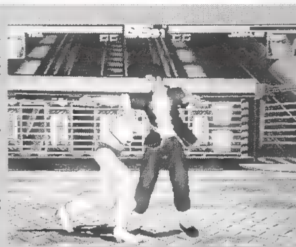
まずは、相手の投げ技に対して、どのような状態であれば回避できるのかを知ろう。いくつかの条件があるが、その時の状況によってどれも重要なものになってくる。

1つ目は、打撃技を出している時は投げられないということ。しかし、数は少ないが、打撃技を出していても成立する投げ技がある。ジャン・リーのドラゴンガンナー(⇨F+P)やレオンのカニバサミ(⇙⇙F+P)、ティナの起き上がりにもあるタックル(⇦⇨F+P)がそうだ。

2つ目はしゃがみ状態であること。ただしレバーを入力しても、すぐにしゃがみ状態になるわけでないことに注意。しゃがむ動作は、投げ技のつかむ動作より時間がかかるため、五分の状態では投げが成立してしまうのだ。結論では

ないが、このあたりがワンパン投げや、PP投げが強い理由だろう。

3つ目はクリティカル状態&ジャンプの時。相手がホールドを入力すると見越して出した投げ技が、スカっていることをよく見かけるだろう。回復なしの行動は、結果としては正しい時もあるのだ。また、ジャンプもしゃがみ同様、すぐに投げを回避できるわけではない。ジャンプで回避する行動は狙わなくていいだろう。


投げに対しては打撃が有効。一瞬でも早ければ、投げは不成立になる。

投げコンボのしくみを知る

ここからは今回のメインともいえる、投げコンボについて詳しく見ていこう。例にあげるのは抜けにくいと評判(?)のレイファンとレオン。挑手打胸(⇩⇙⇨F+P)からの太公釣魚(⇦F+P)とカニバサミ(⇙⇙F+P)からのSTF(⇩⇩F+P)だ。

それぞれの技の細かいところを覚える前に、いくつか知っておいて欲しいことがある。まずは、投げコンボについて、外堀から固めていこう。

とにかくプレイヤーのみんなが一番知りたいのは成否の条件だろう。ただ漠然とボタ

レイファン 太公釣魚を検証する

うっかりでは済まない大ダメージ

レイファンの切り札とも言うべく投げコンボである、挑手打胸からの大公釣魚。さらには連・太公釣魚か托肘肩靠にまで発展し、そのダメージはかなりの大きさを誇る。

はっきりいって、毎回最後までくらっていたのでは勝負にならない。とにかく2回目に派生する大公釣魚を防ぐことだけに全力を注いでいこう。ただ、そこで投げ抜けができないとアッという間に最後の派生がやってくる。落胆せずに対処していこう。

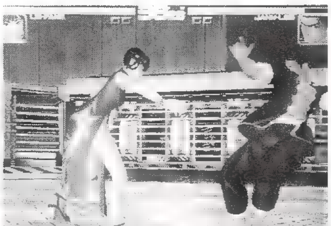
さて、ほどよく投げコンボを抜けることができても次なる闘いは始まっている。まず知って欲しいのは、感覚では何となく五分の状態であるかのように思われがちだが、抜けた側が有利であること。フレーム数で表すと最初の抜けポイントだと7フレーム、最後の抜けポイントだと10フレームになる。

この数字だけだと投げ技が簡単に入ってしまうほどの硬直差になる。もちろん投げ間合い外の距離にお互いはあるのだが、投げ抜けした側は、距離を注意して何らかの行動を起こしてもいいだろう。あらかじめ技を決めておくと気後れしないぞ。

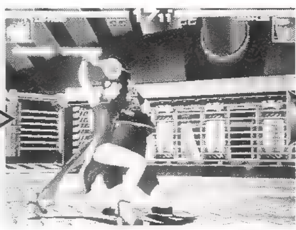

投げコンボの始動は普通の投げ技と思っても差し支えない。

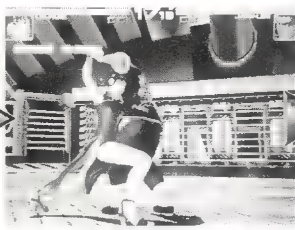

投げコンボのハイカウンターは初段のみ適用される。


殴る前にレイファンが声を発するが、まだ早すぎる。


抜けた後は抜け側が有利。距離を考慮して動いていこう。


これが受付開始1フレーム前。レバーの入力は完了しておこう。


COMBO THROWの文字とともに訪れるジャストのタイミング。


1フレーム後に打撃音がある。これを目安にしてもいい。


次はかなり早いタイミングであることを覚えておこう。

ゲー事典 「DOA2のゲーム大会に出たい！」とか「対戦相手がほしい！」って人は、テクモHPを見るといい。全国のゲームセンターで行なわれているDOA2ゲーム大会、そしてDOA2設置店の情報がすぐにわかるぞ。テクモHPはここ→ http://www.tecmo.co.jp/

ンを押しているだけでは、いつまで経っても理解しにくい。

簡単にいうと、投げ抜けの成否は、先にボタンの入力を行なったほうが優先される。

ただ、受け付けをしてくれる一定の有効ラインが存在するので、そのラインから見てどれだけ先にボタンの入力を行なえるかがキーとなるのだ。

こう書くとボタンを連打をしていればいいと思ってしまうかもしれないが、有効ラインより早く入力してしまった場合、その後15フレームは、投げ抜けコマンドを受け付けてくれないので注意。

その他の約束ごと

基本的なことは理解してくれただろうか。ここからは、さらにきわどいタイミングの場合を考えていこう。

まず、攻め側のレバーの受け付けはどうなのか。有効ラインの話をしてきたがそれはボタン入力のこと。レバーのみの受け付けはそれよりも前からOKである。ボタンのタイミングが勝負なのだ。

では、完全同時にボタンが入力された場合はどうだろうか。じつはこれ、抜ける側が勝つことになっている。

つまり、完全なタイミングで投げる側が入力したとしても、抜ける側も完璧なタイミングであれば投げ抜けとなるのだ。確定ではない。投げ抜けのポイントは必ずあるぞ。


投げコンボは一発でタイミングよくボタンを押す。連打はダメだ。


レバーの先行入力可能だが同時は抜ける。守備側有利なのか？

恐怖？ ハイカウンタースローのダメージ

投げ技を決めたときに、ダメージが通常より高くなる補正がある。カウンタースローとハイカウンタースローだ。

どちらも投げられたディフェンス側に与えられるペナルティーのようなもので、読み合いの要素で負けたりすると適用されるようになっている。技の硬直中に投げを決めた時のものではない。

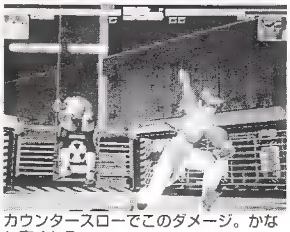
さて、カウンタースローの条件は投げモーション中に投げられた場合のもの。ひとことでいえばタイミングが遅いわけだ。なお、投げモーションのスカリには適用されないことも覚えておこう。

また、ハイカウンタースローはホールド中に投げられたときだ。ただし、モーションの出かかりのみで、立ちとしゃがみの両方に適用される。出かかりとはフレーム数だと23以前。読みと集中力を高めれば、反応で投げは可能な範囲ではなかろうか。

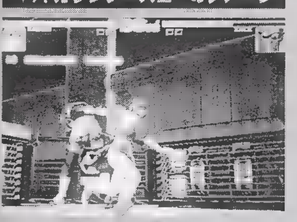
普通のダメージ


投げ技はかすみの朧を使用。通常でもなかなか減るが……。

カウンタースローのダメージ


カウンタースローでこのダメージ。かなり高くなる。

ハイカウンタースローのダメージ


これはもう致命傷か。元と比べるとずいぶん高くなっている。

レオン カニバサミを検証する

予想以上に早い展開がくせ者

こちらのカニバサミはレイファンのように大ダメージではないが、技が出ていても決まる投げ技の性質を持っているうえ、低い姿勢から繰り出される強みがある。

だが、真の強さはその抜けにくさにある。2段の技であるため抜けるポイントは1つだが、そのポイントは非常に早いタイミングで設定されている。つかまれたと思ったらすぐに対処しないと遅れるし、素早く反応すると禁止期間でボタンを押してしまう。

これは、なんとも微妙なタイミングでやりづらい印象を受ける。やはり何回も体験して覚えていくか、手っ取り早いのが自分で技を使ってベストタイミングを練習すること。

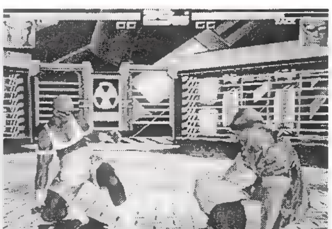
なお、カニバサミを抜けたときもレイファン同様、息を抜いているヒマはない。この場合も抜け側が10フレーム有利となっている。次のステップへの抜けの攻防がないぶん、お互いに集中して動きを見極めていきたい。

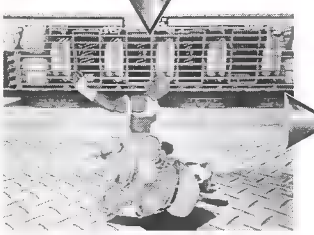
さて、いろいろ解説してきたが、やはり数をこなしていくのは絶対条件。知識だけではカバーできない面もあるので必ず練習をしていこう。

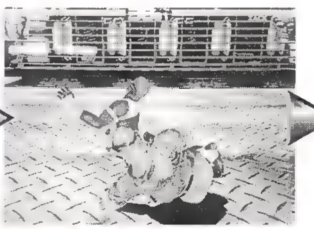

つかむときの姿勢は低く技をかわしながら決めてくる。

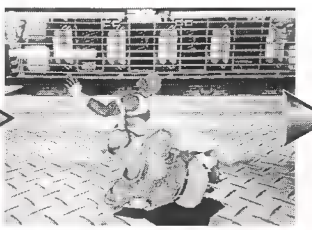

つかみやすさと抜けにくいさのバランスが良く取れている。


「トワァ」と声がするがわずかにベストには早い。


やはりこれも抜けた側が有利ではある。どう動く……。


1フレーム前でヒザを着く音がする。このへんが目安だが……、


ジャストのタイミングはここ。早い展開に慣れる必要もある。


ベストの1フレーム後にもヒザの砕ける音がする。


う～ん、何とも抜けにくいカニバサミ。練習あるのみ？

ゲー事典 忍者龍剣伝／テクモ：1988年発売の横スクロールアクション。ノストラダムスの子孫「ブレードダムス」は大統領を誘拐、ICBMの発射指令スイッチを入手。アメリカ政府は「忍」と呼ばれる東洋の暗殺者を呼び寄せた……という大規模な大統領救出劇を行なったのが「リュウ・ハヤブサ」だったのだ。コンティニュー画面の電動ノコ(！)が印象的。

ひと味違う？
タッグコンボとタッグシステム

シングルモードとは違った
タッグのシステムを理解し、
更なる高みを目指せ!!

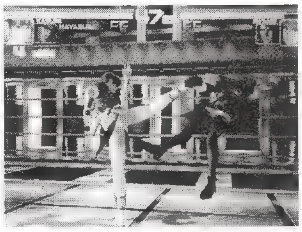
TEXT：伊勢猫

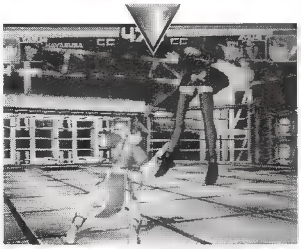
タッグコンボの仕組み

タッグモードでは、空中コンボを行なっている最中に交代コマンドを入力することによって、「キャンセル交代」が可能。その交代をうまく使うと、シングルモードでは考えられないような空中コンボを狙うことができるのだ。

しかし、なんでもかんでも空中コンボになるのか……というとそうでもない。実際は、交代してパートナーが出てくるまでの間に相手の高さが下がって、コンボが成立しなくなる。このため浮いた状態を維持していくには、「浮かし直し」属性とでも呼ぶべき判定を持った技で空中コンボをつないでいくことが必要だ。

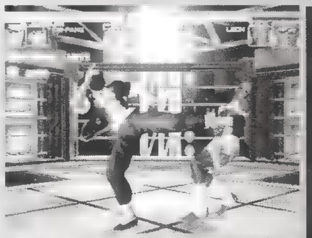
この「浮かし直し」が、タッグコンボを考えていくうえでの重要な要素となる。


空中ヒット時に浮かせ直し判定のない攻撃だと、次の交代後につなげづらいが……。


浮かし直し技をヒットさせることで、多少ではあるがその高さをキープしていける。

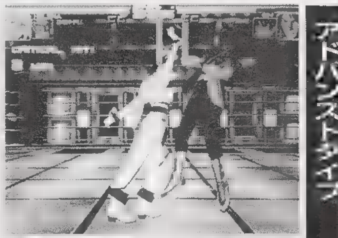
編集部おすすめタッグパートナー タイプ別

その① ベーシックタイプ ジャン・リー



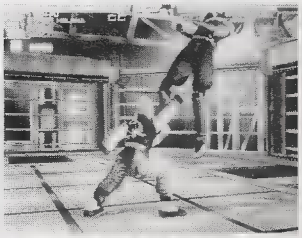
闘い方の方針がハッキリした、安定＆即戦力になるキャラ。つなぎ技の性能はそれほど高くないが、コンボナックルアッパー→スナップスパイクキック(⇨K⇦⇨K)で元は取れる。次点のレイファンもバランスのいいキャラで、使いやすい技が多い。

その② アドバンストタイプ エレナ



つなぎ技の性能が高いため、ほとんどのキャラをサポート可能なタッグコンボ要員。交代直後の挑打下攔が、⬋方向へレバーを入れっぱなしにしていても簡単に出せるのはポイント高い。次点はザックで、つなぎ技の硬直時間が長いこと以外は文句なし！

その③ エキストラタイプ ゲン・フー



パートナーに選ぶことで、投げ技(協力技)の雲閉日月把から撮把(⇦P＋K)→撑掌(⇧P)でタッグコンボも狙うことが可能。強力な打撃技も豊富なキャラだが、多少の修練が必要。次点のあやねは、霧惑い(⇦F＋P)→飄針(⇨P)から交代。

タッグシステム基本概要

何事においても基本を
おろそかにするべからず！


タッグモードは、控えにいるキャラの体力が徐々に回復していく。早めに交代だ！

タッグモードの出現コマンドが公開されてから、約2カ月が経過。実際にタッグモードをプレイした読者も多いんじゃないかな？　まず、ここでは復習の意味も込めて、タッグモードにおけるシステムや、交代時の特性などといった、基本的な部分についてを考えていくことにしよう。

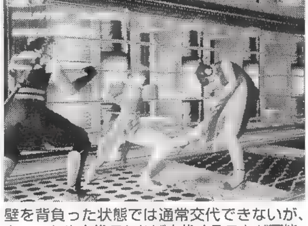
交代の種類と違い

一見すると同じように見えるF＋P＋K入力の交代だが、これには大きく分けて2種類が存在している。

まず、1つ目となるのが「通常交代」。これは、コマンドを入力するだけで、いつでもパートナーとの交代が可能(壁を背負った状態のときは不可)。ただし、交代モーション中は被ハイカウンター効果付きなので要注意！

2つ目はダウンを奪える攻撃や、クリティカル誘発技をキャンセルして交代していく「キャンセル交代」。こちらはダウン時やクリティカル誘発時のみ交代可能。その代わり、交代中でもレバーやボタン操作など、コマンドの先行入力を受け付けている。


例外的に投げ技を抜けた直後も、抜けた側のみキャンセル交代をすることができる。


壁を背負った状態では通常交代できないが、キャンセル交代であれば交代することが可能。

ゲー事典 このゲームにも軽・中・重量級といった「キャラ毎の重さによる浮き方の違い」といったものが存在する。軽量級はかすみ、あやね、レイファンの3キャラで、他に比べて浮きや浮き直しが高い。これに対して重量級のバース、レオンは浮きの高さや浮き直しが低く、ほかのキャラよりも空中コンボなどが入りづらい。それ以外のキャラは中量級となる。

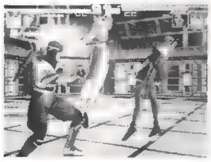
タッグコンボと補正の関係

タッグコンボに使う浮かし直し属性を持った技は、大半がヒット時にクリティカル誘発や、浮かしの効果を持っている(例外あり)。要は、相手を浮かせた直後に交代コマンドを先行入力しておき、浮かし直し技とキャンセル交代を繰り返していけば、それなりに実用的でダメージが高いタッグコンボの完成！

とはいえ、あくまでもこれは基本的な考え。実際には、交代する度にダメージと浮かし直しの高さが段階的に低くなってしまう。実際にどの程度の補正値なのか……というと、通常の空中コンボのダメージ補正が0・5倍なのに対して、タッグコンボは交代する度に0・7倍ずつ減算されていく。このため、ダメージ効率を考えるのであれば、コンボ途中のつなぎに用いる技と、最後の締め技を変えていく必要が出てくる(下表参照)。

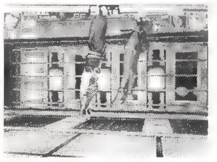
例外的に、浮かし技から直接キャンセル交代をした場合のみ、交代の1回目で0・5倍、2回目以降は0・7倍の補正となる。このため、組み合わせによってはダメージの高い攻撃で更にダメージの増加も狙っていける。

タッグコンボの作成例



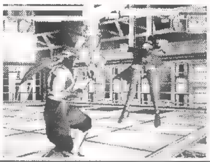
STEP1 浮かし～直後部分

浮かし技からダイレクトにキャンセル交代した場合の補正値は2分の1。ダメージ重視の浮かし直し技があれば、それを使っていく。かすみであれば、⇧⇧P・⇩Pが使える。



STEP2 直後～つなぎ部分

浮かしてしまった後は、交代する度に補正がかかり、高さもダメージもだんだんと低くなってしまう。浮かし直し性能が高いつなぎ技でダメージを与えつつ、高さをできるだけ維持するのが基本。



STEP3 つなぎ～締め部分は

高さを維持できなくなってきたら、いよいよ締め技を使ってフィニッシュ！　立ちPからの連係が間に合わない場合はつなぎ技を1回増やして、単発の中段攻撃で追い打ちしていくといいぞ！

一覧表の見方について

全12キャラの固有技で、空中ヒットさせることで相手を浮かし直せる攻撃(つなぎ技)と、最後の締め部分に使う攻撃(締め技)の代表例をピックアップ。評価はA、B、C、3段階で、つなぎ技は「拾いやすさ・浮かし直し」を、締め技に関しては「拾いやすさ・移動距離」をそれぞれ重視している。



硬直時間の長い技だと、その硬直が切れるまで次の交代はできない。

全キャラクター別　空中コンボ有効技リスト一覧

キャラクター名	コンボ使用技（つなぎ）	評価	コンボ使用技（締め）	評価
かすみ	連光弾（PP⇨P）	B	連月砕（PP⇩K）	B
リュウ・ハヤブサ	昇竜脚（⬇⇦K）	A	空旋斬撃（PP⇦P⇨P）	B
ゲン・フー	盤肘・丹鳳朝陽（⇨PP）	B	鷂子栽肩（⇩P+K・⇦⇨P）	A
エレナ	挑打下[illegible]（⬆PP）	A	連環架推掌（PPP）	C
ティナ	アルティメットコンボ（⇨PPK）	A	マシンガンミドル（PPK）	B
バース	ショットガンチョップ（⇦PP）	C	ニーハンマー（⇨KP）	B
ザック	デビルズラッシュ（PP⇨PP）	B	ガトリングニー（⇨KK）	A
レオン	ブラストドライブニー（⇦P⇨K）	C	クラッシュレッグスパイク（⇨PP⇩K）	C
ジャン・リー	コンボナックルアッパー（PP➡P）	B	ドラゴンキャノン（PPP⇨P）	B
レイファン	連環金鶏独立（PP⇨PK）	A	蹬脚・背折靠（⇧KP+K）	A
あやね	連刃弧影爪（PP⇨PP）	B	曳光覇神砕（P+KP⇩K）	B
アイン	天涯（⇦P⇩KP）	A	[illegible]鐘（PP⇨PK）	B

交代のメリット

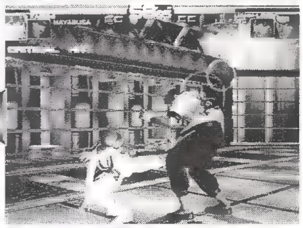
体力の少なくなったキャラをパートナーと入れ換えることで、体力を回復させられるのも交代におけるメリットの1つ。しかし、最も重要なのは、キャンセル交代を使った硬化時間の短縮だ。タッグコンボはもとより、それ以外の部分でどれだけキャンセル交代をうまく使えるかが、対戦の勝敗を左右するといっても決して過言ではない。

例えば、起き上がりキックはヒット時に無条件でクリティカルを誘発する技だが、追撃を狙っても回復されてしまうため、普段はいまひとつ……。しかし、交代コマンドを起き上がりキック後に入れ込めば、パートナーによる追撃が可能。これは何も起き上がりキックに限ったことではなく、⇧K入力のミドルキックやしゃがみPカウンター時など距離が離れる場合であってもOK！　出の早い攻撃でクリティカルを維持できる。

これ以外でも、ミレニアムになってすべてのキャラに追加された下段のクリティカル誘発技へ、交代コマンドを入れ込むのも有効。キャラ別攻略を参考に、自分なりのキャンセルポイントを考えよう！

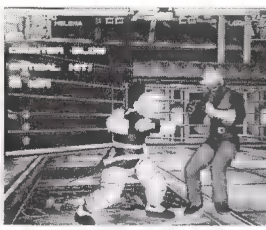
活用例1 起き上がりキック

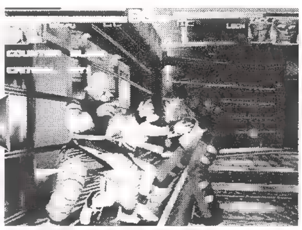




起き上がりキックでのクリティカル状態は、回復することで追撃をガードされてしまうが、キャンセル交代で硬直をキャンセルすればクリティカル状態を維持することも可能だぞ

活用例2 しゃがみパンチ





しゃがみPなどのように、カウンターでクリティカル状態を誘発して距離が離れてしまう場合でもOK！　壁際へ追い込まれた時や、攻撃連係の一環として使っていくのが基本だ！

ゲー事典 ……とはいえ、同じ中量[illegible]であっても空中コンボ時の拾いやすさは別問[illegible]。キャラの体格などによる微妙な違いがあるようで、感じ方はプレイヤーによってまちまち。ちなみに[illegible]部内では「ゲン・フーが一番拾いづらい」と主張する善之字に対して、「ザックも拾いづらい」とC・LANは主張。その議論は夜を徹して、朝まで続いていたとか、いないとか……。

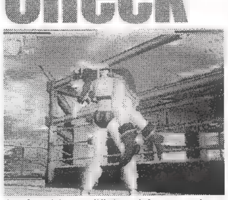
じっくり見ると
こんなに違う!

ここが変わった!? DEAD OR ALIVE 2 Millennium

ミレニアムでの変更点は細かい技の変更なども加えると膨大な数にのぼる。できなくなったことばかりではない。ミレニアムなればこそ……という部分もけっこうあるのだ。

ミレニアムでは、ゲームバランスや納得感を高めるように調整が加えられている。ここでは重要と思われる部分を中心に、ミレニアムの特徴を解説していきたい。

Check CPU戦の難度の低下



保険が付いて難度も低い。ストーリーモードも遊びやすくなった。

CPUが打撃をホールドで返すことが少なくなり、CPU戦の難度が全体的に低くなっている。またストーリーモードでは1本ならば落としてもゲームオーバーにはならない。残本数はキャラクターの顔の横に「×1」というふうに表示されるようになっている。

Check モードセレクトに関する変更



挑戦者が勝利すればモードセレクト可能。サバイバルも試してみよう。

ミレニアムではサバイバルモードが標準装備されているほか、対戦で乱入側が勝利した場合にプレイモードを選択できるようになっている。これで強制的にストーリーモードになってしまうということはない。

Check タッグモードの補正

タッグコンボで2回目以降の交代ごとに「浮き減少補正」がかかるようになり、タッグコンボが少し制限された。ただしタッグモードの初期ライフ値は前よりも少なくなり、シングルモードと同じ値になっている。

Check 壁で跳ね返る特殊なやられモーション



壁際の攻防がより緊張感溢れるものになった。タッグコンボの不具合も……。

空中コンボ等で斜め方向から相手を壁にぶつけた場合、ミレニアムでは相手は壁に叩きつけられてから跳ね返るという。専用の吹っ飛びモーションが追加されている。通常時の壁のダメージはこれまでの半分。デンジャー時は同じダメージだ。

新規やられ①(空中ヒット時)

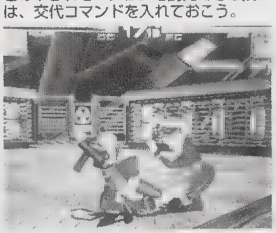


固有下段技がカウンターヒットしたときのダウンの仕方に少し似ている。

ミレニアムでは2つの新しいやられモーションが追加されている。1つが低くバウンドしながら滑るようにダウンするモーションで、相手は頭をこちらに向けた仰向け状態になる。空中の相手に特定の下段技をヒットさせた時に発生する。距離が離れるのも特徴。

全キャラ	通常起きローキック(ダウン状態で⬇K)	ザック	ターンロースピンキック(背向け⬇K)
かすみ	幻落[illegible](背向け⬇K)		マッドハウンド(PP⬇KKKK)
	前天旋地脚(前J着地際K)		ベリアルラッシュ(⬇KKKKK)
	旋地脚(上J着地際K)		トリッキーハウンド(⇨KP⬇KKKK)
	後天旋地脚(後J[illegible]地[illegible]K)		ザックトルネード(⇩F+K)
	天神連地脚(PPK⇩K)	ジャン・リー	ターンスピンキック(背向け⬇K)
	連光虚襲斬(PP⇨PK⇩K)		フロントジャンプスピンキック(前J着地際K)
	連光幻落脚(PP⇨P⇩K)		ジャンプスピンキック(上J着地際K)
	連月[illegible](PP⇨K⇩K)		バックジャンプスピンキック(後J着地際K)
	天刃・連地脚(PK⇩K)		ソニックロースピンキック(P⇨P⇩K)
	閃光[illegible]襲斬(⇨PK⇩K)		コンボロースピンキック(P⬇PK)
	閃光幻落脚(⇨P⇩K)		ドラゴンスライサー(PPP⇩K)
	界央幻落脚(⇧P⇩K)		ボディロースピンキック(⇨P⇩K)
	連地脚(K⇩K)		フラッシュロースピンキック(⇨⇨PXK)
	無影地襲脚(⇨⇨P⇩K)		ロードラゴンハンマー(⇧P)
	月露蹴(⇨K⇩K)		スラストスピンキック(⬇KK)
	狼牙(⇨⇨K)		ドラゴンローキック(⇧K)
	疾露脚(F+K⇩K)		ロースピンキック(⇩F+K)
	風渦閃(⇩F+K)	レイファン	穿宮連腿(⇦KK⇩K)
ハヤブサ	背[illegible]下段蹴り(背向け⬇K)		単[illegible]・穿宮[illegible](PKK⇩K)
	地旋脚(⬉PK)	あやね	螺旋裏地脚(⇦P⇩K)
	裏地旋脚(⇧K⇩K)		螺旋飛燕脚(⇦P・⇩K)
	地掃脚(⇧K)		砂塵蹴(⬉PK)
	地掃連脚(⇧K⇧K)		鬼光覇神[illegible](P+KP⇩K)
	無双刈(逆立ちF+K)		裏地脚(背向け⬇K)
ゲン・フー	転身下蹬脚(背向け⬇K)		羅神鬼光蹴(背向けPP⇦PP⇩K)
	飛躍掃[illegible](前J着地後K)		羅刃裏人脚(背向けPP⇨P⇩K)
	跳躍掃[illegible](上J着地後K)		羅刃飛燕脚(背向けPP⇨P・⇩K)
	退身掃腿(後J着地後K)		羅刃砂塵蹴(背向けPP⬉PK)
	旋風前掃腿(⇩K⇩K)		残影覇神蹴(背向け⇦PP⇩K)
	前掃腿(⇩F+K)		寂光砂塵蹴(背向け⬉PK)
エレナ	連環歩挑拳(⇦⇨PP⇩P)		円蹴閃(背向け⇩F+K)
	輪臂撩掛勢(⇦P+K)	アイン	前方飛び水面蹴り(前J着地際K)
	後掃腿(背向け⇨⇨K)		上方飛び水面蹴り(上J着地際K)
	前掃腿(仆歩⬇F+K)		後方飛び水面蹴り(後J着地際K)
ティナ	スピンナックルコンボ(⇨PP⇩P)		落照(PP⇨P⇩K)
	ダブルアリキック(⬇KKK)		竜尾(PP⬇KK)
バース	ラウンドローキック(背向け⬇K)		鈎手・水面蹴り(⇨⇨P⇩K)
	コンボハンマー(PP⇩P)		風紋(⇦PP⇩K)
	プロトンハンマー(⇧P)		光露・水面蹴り(F+K⇩K)
レオン	ターンロースピンキック(背向け⬇K)		界雷(⇧K⇨P⇩K)
	ターンロージャベリン(⇩F+K)		豹尾(⬇KK)

新規やられ②(下段正面)



このやられモーションを誘発できる技には、交代コマンドを入れておこう。

ミレニアムで新たに追加されたもう1つのやられモーション。特定の下段固有技がヒットすると、よろけながら後方にのけぞるモーションが発生する。よろけ時間が短いため、追い打ちは基本的にできないが、交代を使えばクリティカル状態にタッグコンボを狙うことができる。

ゲン・フー	七寸腿(⇧K)	C	バース	レッグブレイク(⇧K)	C
ハヤブサ	陣風連脚(PP⇩K)	N・C	レオン	レッグスパイク(⇧K)	C
	陣風脚(⇩F+K)	N・C		クラッシュレッグスパイク(⇨PP⇩K)	N・C
	陣風擊(⇧K⬇K)	N・C		ラッシュレッグスパイク(P⇨P⇩K)	N・C
	陣風連[illegible](⇧K⇧K⬇K)	N・C	ジャン・リー	スラストキック(⇩K)	C
エレナ	[illegible]穿脚(PP⇩K)	C	レイ ファン	斧刃脚(⇧K)	C
	単劈穿脚(⇩P⇩K)	C		斧刃跌蹬(⬉KK)	N・C
	震脚加穿脚(⇨K⇩K)	C		連環跌蹬(PP⇩K)	N・C
	騰空下挿脚(⇨⇨K)	C		跌蹬(⇩⇩K)	N・C
	抱拳捩打(⇨⇨KP)	C	あやね	地雷炎陣(⇧⇧P⬇K)	N・C
	旋転脚(⇧K)	C		狼槍脚(⇩F+K)	N・C
	仆歩穿脚(⬇F+K)	C		迅雷狼槍脚(⇨K⇩K)	N・C
	転身穿[illegible](背向け⬇K)	C	アイン	下段足刀(⇧K)	C
	回身震脚加穿脚(背向け⇨K⇩K)	C		鉄槌・下段足刀(⇩P⇩K)	C
	敗勢震脚加穿脚(仆歩⇦PK⇩K)	C		振向下段足刀(背向け⬇K)	C
	盤肘穿脚(仆歩⬉K⬇K)	C	※N:ノーマルヒット、C:カウンターヒット		

そのほかの気になる変更点

■やられ変更
ほぼ全キャラにいえる特徴で、⇧Kや⇩Kのローキックがカウンターならよろけを誘発できるようになった。

●属性変更
アインの鍔打(⇨P)が中段から上段に変更された。

■被ホールド変化
前回ホールドで受け流しになった中段体当たり系打撃の多くが、ダメージを与えるように。固有ホールド(⇦⇩Fなど)時に受け流しになるように変更された技もある。

●ダメージ変更
いくつかの固有技のダメージが変更された。ティナのバーストサイクロン(壁際で⇨F+P:45+15→50+20)、エレナの連拳起脚(仆歩⇨PK:18→22)、レオンのアームグレネード(⇨P+K:38→45)の3つの技を除けば、前回に比べてダメージがアップした技はない。

■浮き量変更
一部の技の浮きの高さが変化。アインの刃文(⇧KP)、ザックのレイジングニー(⇧K)など。エレナの後横(⇦⇦P)は浮きが高くなった。

●投げられ変更
ハヤブサの裏風(⇩P)、日輪脚(⇩K)ガード後の返し技が下段投げに変化した。

■エア判定追加
レオンのトマホークエルボー(⇩P)に、下段すかし判定がついた。

ゲー事典 ミレニアムの変更点はまだある。例えばフリーステップ入力受付時間が長くなり、出しやすくなっているのだ。クリティカル状態に肘を2回入れても倒れなくなったり。細かいところではジャン・リーのソニックフック(P⇨P)が連続でつながるようになったり……。



対戦攻略 Kasumi

攻勢の起点となる二連突き。この技からの連続2択攻撃で勝利を見出せ！

TEXT 若人

2択攻撃の嵐

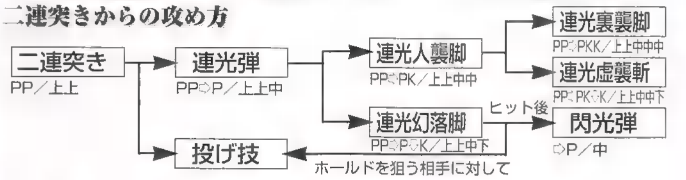
二連突き(PP)からの2択攻撃はかすみの基本となる戦法。主な選択肢は下記のフローチャートのとおりで、派生技の連光人襲脚(PP⇨PK)と連光幻落脚(PP⇨P⇩K)を使い分けて攻め立てる。ここで注目してもらいたいのが、連光人襲脚後の間合いと連光幻落脚ヒット後の状況だ。

前者は硬直差としてはかなり不利な状況に陥るが、間合いが離れるため返し技を受けない(壁際では受ける)ため、仕切り直しできる点が大きい。もちろん、連光裏襲斬(PP⇨PKK)or連光虚襲斬(PP⇨PK⇩K)といった派生技も存在するので、ディレイを活用して相手の反撃をつぶしていくのも有効だ。

後者はクリティカル誘発技で、ヒット後には発生の早い閃光弾(⇨P)が連続ヒットする。つまり、相手側は中段Pホールドを入力しない限り回避できないので、かなり有利な状況で2択攻撃を仕掛けられる。なお、まったく同じモーションである閃光幻落脚(⇨P⇩K)では、クリティカルが発生しないということも覚えておこう。

これら連光～系の連係を用いた攻めは、常に中段と下段の2択を迫れるので非常に強力。ただし、一方通行となっている連光弾(PP⇨P)はホールドの的となるので注意が必要だ。裏の選択肢に二連突きからの投げ技を用意しておき、ここでは中段と投げの2択を迫っていこう。投げ技は前号でも紹介したとおり、ダメージの高い朧(⇦⇦F+P)をメインに使っていくことをオススメする。

二連突きからの攻め方

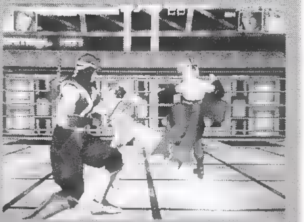


攻勢の起点となる二連突き。ここからの投げと各種派生技で2択攻撃を仕掛けるのが、かすみのメインとなる戦術だ。派生技はうまく使い分けてガードを上下に揺さ振り、ディレイを織り交ぜて攻め立てていこう。

タッグ時はこの技に注目！

風渦閃

風渦閃(⇩F+K)は攻撃発生の早い下段攻撃。ヒット後にはクリティカルを誘発できるが、硬直時間が長いため確定技が存在しない。したがって、シングル時ではあまり使い道のない技の1つといえる。しかし、タッグ時ならチェンジすることで隙を減らすことができ、パートナーに追撃を狙わせることが可能になるぞ。この技以外にも界央幻落脚(⇧P⇩K)なども同じ傾向にある。この手の技はタッグ時なら毎回チェンジを入れ込んでおくといいだろう。



下段系クリティカル誘発技はチェンジでスキを減らし、コンボ始動技として活用しよう。



対戦攻略 Ryu-Hayabusa

ミレニアムでも基本は一緒。コンパクトな立ち回りで勝負。

TEXT C・LAN

クリティカル後のバリエーションを増やす

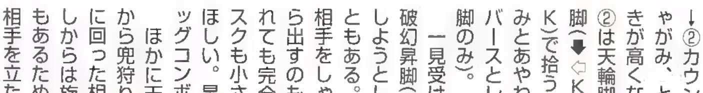
連弾(PP)を含む連係や地旋刀(⇖P)などの小振りな打撃で機先を制しながら、狙うは昇旋刀(⇖P)や破突(⇨P)のクリティカル。そして、連係に「続き」のある技を多めに使うことで相手にディレイを警戒させ、ガードやホールドが多くなってきたら投げ……。

ミレニアムでもハヤブサの闘い方に大きな変化はないが、クリティカル後の選択肢に下段廻し蹴り(⇩K)が組み込めるようになった。他キャラの例に漏れず、下段回し蹴りはカウンターなら尻もち(前くずれ)を誘発できる。ただし尻もちには上段が当たらないのでその後の選択に注意。

また、クリティカル後の選択肢として日輪脚(⇘K)も悪くない。この技は①ノーマル↓②カウンター(立ち)↓③しゃがみ、という順で相手の浮きが高くなる。ヒットしたら②は天輪脚(⇘K)、③は昇竜脚(⬇⇦K)↓天砲脚(逆P+K)で拾うことができる(かすみとあやねは②で昇竜脚が可、バースとレオンは③でも天輪脚のみ)。

一見受け狙い系に思えるが、破幻昇脚(⇖K)や投げを回避しようとした相手に決まることもある。足刀蹴り(⇙K)で相手をしゃがみ状態にしてから出すのもいい。ホールドされても完全五分(背向け)とリスクも小さいので試してみてほしい。昇竜脚が絡むのでタッグコンボの起点にもなる。

ほかに天地返し(⇩P+K)から兜狩り(⇦F+P)も受けに回った相手に有効。天地返しからは旋刃脚(逆KK)などもあるため、天地返し自体に相手を立たせる効果がある。



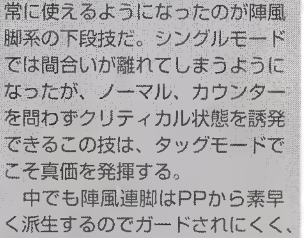
日輪脚はカウンターヒットよりもしゃがみヒットのほうが僅かに浮きが高い。重量級以外ならば、しゃがみヒット後に昇竜脚で拾える。タッグモードならすかさず交代し、パートナーにつなげよう。

タッグ時はこの技に注目！

障風連脚

ミレニアムのタッグモードで非常に使えるようになったのが障風脚系の下段技だ。シングルモードでは間合いが離れてしまうようになったが、ノーマル、カウンターを問わずクリティカル状態を誘発できるこの技は、タッグモードでこそ真価を発揮する。

中でも障風連脚はPPから素早く派生するのでガードされにくく、潰される心配もまずない。この技を出すときは常に交代コマンドを入れ込み、パートナーの浮かせ技等に素早くつなげるようにしたい。



障風脚は、交代すれば間合いが離れないため、コンボへ行ける。活用しよう。

ゲー事典 ハヤブサの昇雷掌(飯綱1段目)からは臥竜旋(⇩⇧⇨P)などで浮かし直すことが可能だが、タッグ投げの昇雷弾(パートナーが⇩⇨F＋P+Kor⇨F＋P+K)は間合いが離れないのでその場で昇旋刀(⇖P)や昇竜脚(⬇⇦K)をタイミングよく出すだけで浮かし直しが可能。再交代でタッグコンボを狙おう。コマンドも1フレームで完成するのでオススメだ。



ダメージ重視と展開重視

ゲン・フーのコマンド投げにはいくつか種類があるが、実戦で使う価値のあるものは雲閉日月把(⇩⇦⇨P＋F)、硬開三皇鎖(⇩⇧⇦P＋F)、狸猫上樹(敵しゃがみ時に⇧P＋F)の3種類である。

このうち、最大のダメージを稼げるのは雲閉日月把。やはり投げた後にコンボを狙える点が大きく、相手の重さにもよるが、1回で4割近くのダメージが見込める(コンボについては下図参照のこと)。

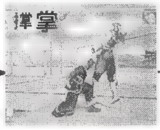
これに対して、ダメージではなくその後の展開を考えるのなら、硬開三皇鎖が最適。この投げ技のあとは、
- ●相手がダウンしない
- ●こちらが先に動ける
- ●投げ間合い内に入っている

という状況になっているので、最速で打撃技を出してカウンターを狙うか、ほんの少し遅めに再び投げ技を狙うか(最速で出すと相手がまだ硬直中のため、投げることができない)の選択が有効。ちなみに、打撃技を出すのなら、ミレニアムから通常ヒット時でもクリティカルが発生するようになった懐抱頑石・双推把(⇦P⇨P)がオススメだ。仮にガードされたとしてもディレイで3発目の双把(P＋K)を出せるというのはやはり強い。

最後の狸猫上樹は、全キャラ中最強クラスのしゃがみ投げ。投げた後は相手の背中をとった状態になるので、烏牛擺頭(⇧⇨P)がほぼ確定だし、確定ダメージを捨ててダッシュで接近し、選択をかけるのも面白い。下段蹴り起きや下段ホールドを読み切った後はぜひとも狙っていきたい。

雲閉日月把



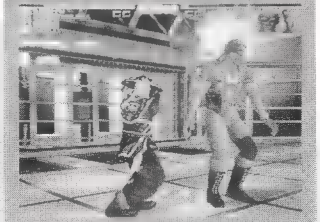


- 対・[illegible]級(ダメージ大)：撑掌→盤鳳鷂形（⇧P／上　⇨PPP+K／中中中）
- 対・中軽量級(運び重視)：撑掌→斬捶・鷂子栽肩（⇧P／上　⇩P+K・⇦⇨P／上P+中K・中P）
- 対・中重量級(ダメージ中)：盤鳳■形（⇨PPP+K／中中中）

雲月日月把で相手を浮かせてからの揚把は、ダッシュで間合いを詰めた後、なるべく高い位置で拾わなければならないことに注意。ここで打点が低いと、その後の盤鳳■形で拾うことができなくなるのだ。

タッグ時はこの技に注目！
旋龍把

ゲン・フーの旋龍把（⇧KP⇦⇨P）は、ガードされると大きなスキがあるものの、蛇出洞(⇧KP)からのディレイ技として重宝する技である。もしもタッグ時にこの技を出すことがあったら、必ず交代のコマンドまで入れ込んでおこう。旋龍把ヒット時のきりもみダウン中は回復やホールドを出すことができないので、交代直後のパートナーの攻撃が確実にヒットするのだ。どうせガードされたら反撃を受けるわけだから、交代を入力しないと損するぞ。



旋龍把がヒットしてきりもみダウン中の相手はホールド・回復ともに不能。絶好のチャンスだ。

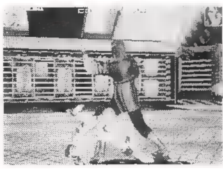


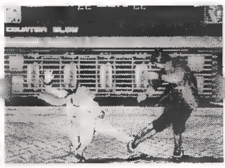
仆歩を組み込む

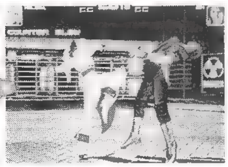
基本的に上段判定の攻撃しか避けることができないため、無計画に使ったのでは相手の中段攻撃で簡単に潰されてしまう仆歩(⇩P＋K)。しかし、ポイントを絞って使っていけば、より強力な連係を作っていくこともできる。

その中でも効果的な使いどころの1つとなるのが、穿掌単劈手(PP)を軸とした連携の一環として使っていく方法。攻撃後に仆歩へと移行していく連環穿脚(PP⇩K)と、ディレイ入力でタイミングを少し遅らせた連環架推掌(PPP)を合わせていくことで、中・下段の2択が完成。以前はカウンターヒットで相手がダウンしてしまった連環穿脚も、ミレニアムではカウンター時にクリティカルが誘発するように変更され、そこから攻めを継続していくことが可能。カウンターヒット後は、発生の早い撩陰拳(仆歩中に⇨P)派生の連携技を主軸に、中段Pホールドを狙ってくる相手に対しては投げや盤肘抱虎(仆歩中に⇧K)からの空中コンボを使って、うまく対応していきたい。

仮に下段部分がカウンターヒットしなかった場合であっても、相手にガードされなければ確定の反撃をくらうことは基本的にない。ヒット後はとりあえず中段攻撃も避けられる低膝(仆歩中に⇩⇩)を入力して様子を見て、相手がガードしているようなら投げ、しゃがみ投げを狙ってくるなら次からは打撃を置いておく……などといったように、相手の反撃パターンに合わせた選択肢を使って、こちらも対応を変化させていこう。



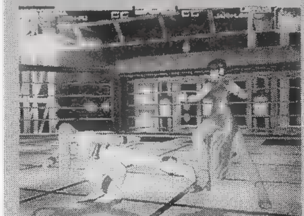




連環穿脚はヒット後の状況に合わせて、対応を変えていくことが必要。カウンターヒット時は浮かせ技からの空中コンボ狙いが基本となり、通常ヒット時は低膝を使っての様子見から、投げや盤肘抱虎を使っていくといい。

タッグ時はこの技に注目！
前掃腿

エレナの攻撃の中でタッグ時にもっとも効果を発揮する技は、仆歩からの前掃腿（仆歩中に⇩F＋K)。普段はヒットでクリティカルを誘発させても、浮かし技などへ繋げられない技だが、あらかじめ交代を入れ込んでおくことで、浮かし技と投げの２択を狙っていくことが可能。タッグ時は仆歩から有効な選択肢の１つとして、狙っていくだけの価値あり。また、背中向けからの後掃腿（背中向けから⇦⇨K）も同じような感じで使っていくことができるぞ。



連環穿脚カウンターヒット後にも、連携の一環として使っていける。狙っていこう！

ゲー事典 空中コンボを狙える強力な投げ技、雲閉日月把(⇩⇧⇨F＋P)後の派生技である■閉落捕(雲閉日月把中にF＋P)。対戦中には、それほどお目にかかれる技ではないが、雲閉落補後はゲン・フー側が有利で、■合いによっては立ちパンチやハイキックが確定する。とはいえ。雲閉日月把からの大ダメージコンボを捨ててまで狙うほどのモノではないが……。





対戦攻略
T i n a

意外に小回りの効くマシンガンエルボー絡みの連係について考えてみよう。

TEXT
善之宇元帥

どうして[redacted]い?

マシンガンエルボー(PPP)は、すべてが上段攻撃のコンビネーションで、1〜2段目は連続ヒット、2〜3段目は連続ヒットこそしないが、相手に当たりさえすればクリティカルを誘発する性質を持っている。実践では、この技を2段目までで止め、選択を迫るようにすると実に強力だ。

2段止めからの選択としてまず考えられるのが、最速の投げである。もちろん相手に打撃技を出されると潰されてしまうが、読まれていないかぎり反応されることはほぼない。このときの投げにはフィッシャーマンズバスター(⇦⬁⇩⬁⇨P+F)や投げコンボなど、立ち状態から出せるものを狙っていこう。

相手が2段止めからの投げを読んで打撃を出してきた場合は、ディレイをかけての3段目が有効。仮にガードされたとしても、さらに4段目のマシンガンエルボーニー(PPPK)が出す権利が残っているため、相手もそう簡単に手を出すことはできない。

ここでもし相手がしゃがみパンチを出してきた場合、投げ、ディレイの3段目、共に止められてしまうが、こういった場合は2段止めから最速のエルボー(⇨P)を狙っていく。しゃがみパンチは攻撃判定の発生が遅いので、こちらのエルボーでクリティカルが狙えるというわけだ。

マシンガンエルボー2段止めからの選択は、この3つでほぼ完璧。おそらく実戦で一番有効なのは投げだが、他の選択も成功すれば大ダメージにつながる可能性があるのでうまく使っていこう。

マシンガンエルボー2段止めからの選択

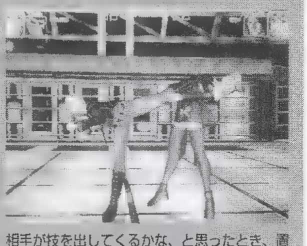


マシンガンエルボー2段止めは、ガード・ヒットに関わらず選択を迫ることができる。選択は上の3つを理解しておけば十分だが、中でも有効なのは投げ。相手の反応が少しでも遅れると、しゃがむことすらできないのだ。

タッグ時はこの技に注目!

ダンシングドールキック

ティナで対戦していて困るのが、やや遠くの相手にどんな技を使っていくか。ティナのリーチのある技はほとんどが大振りで、気軽に使っていけるものは少ないというのが実状だ。しかし、そんな中でもダンシングドールキック(F+K)は、上段攻撃ながら使い勝手がいい。この技はヒットすると相手が浮くため、タッグ時は絶好のコンボ始動技となってくれるのだ。使う際には常に交代コマンドを入れ込んでおいて、当たったらすかさず空中コンボを叩き込もう。



相手が技を出してくるかな、と思ったとき、置いておくように使うのがヒット率を上げるコツ。





対戦攻略
B a s s

今回は割り込み技と強力な投げを紹介しよう。

TEXT
アストロ

素早い相手はキツイ?

重量級なだけに攻撃の威力は高いバースだが、打撃技の発生は全体的に遅い。そのため素早いキャラが相手だと、自分から攻め込むことは困難。こちらに攻撃チャンスが回ってきても、相手の技の発生や連係、手数の多さなどで、カウンターをくらってしまうことが多い。

このような状況に陥らないためには、どのような技で対応すればよいのか? 特に役に立つ技を紹介しよう。

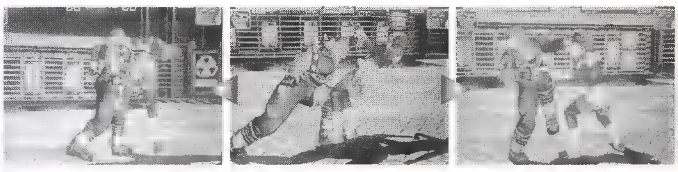
まずは、立ちP系のダブルパームとローナックル、この2つ技を使ってみよう。バースの技の中で発生が早いこの2つの技は、相手の割り込みに適しており、その後の攻勢などにもスムーズに行なえる。近距離戦での要となる技だ。

このほかにP+Kの地獄突きも有効で、カウンターヒットさせると相手を空中に浮かせることができる。割り込みから空中コンボを狙うことができるぞ。これらの比較的素早い技で割り込み、一気に攻め立てよう。

投げからの攻勢

威力の高いT・F・B・Bを狙うのは難しく、しゃがみ状態からコマンドを入力するため狙いにくい。だが、この投げとは別に、簡単でなおかつ強力な投げ技が存在する。それは、一本足頭突き(⬁F+P)だ。

この投げを決めた後は、相手はダウンせずに立ち状態でいる。こちら側が先に動くことができることもあり、攻撃の手を休めることなく相手に選択を迫れるのだ。



通常時にT・F・B・Bを狙うのは難しいので、簡単に狙える一本足頭突きを狙おう。決めた後はこちらが有利なので、[redacted]同じ投げを狙うか、中段攻撃のバッファロークラッシュで2択を迫っていこう。

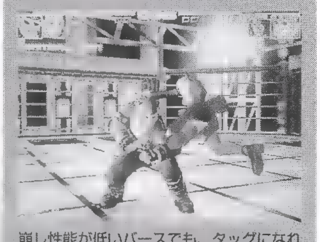
タッグ時はこの技に注目!

プロトンハンマー

通常時ではあまり使われない技も、タッグになることで強力な技に変貌させることができる。

その代表的な技が、下段攻撃のプロトンハンマ(⇧P)で、ノーマルヒットでもクリティカルを誘発する。すぐに交代すれば、パートナーの出す技がよろけ中の相手にヒットし、クリティカルを維持できるのだ。

また、タッグコンボに適している技は、ショットガンチョップ(⇧PP)で、浮かせ直しが可能。相手の浮き状態を多少維持できるのだ。



崩し性能が低いバースでも、タッグになればこのような技から狙っていけるのだ。

ゲー評

ティナの変更点で最も大きいのが、ロースピンナックル(⇧P)とスピンナックルコンボ(⇨PP⇩P)のカウンターヒット時に、クリティカルが発生するようになったことだ。これまではカウンター時でも吹き飛んでしまうだけだったので、空中コンボが狙えるようになったこの変更は嬉しい。スリップ地形でも強いぞ!

対戦攻略 Zack

シングルよりも、タッグバトルのパートナーとして引っ張りだこな感じ。

TEXT
SHO



変更は気にせずに……

ミレニアムでのザックは、オーバーヘッドキック(⇦⇦KK)の威力が下がったという以外は、弱点を補った感じに調整されている。中でも、デビルズアッパー(⇦⇦P)がノーマルヒットでもクリティカル誘発技になったことは、非常にうれしい変更点。また、ヘルニードル(⇧P)も強制しゃがませ効果が加えられた。

変更されたことによって、攻撃連係に組み込める技になったデビルズアッパー。この技は単発よりも、同じ性質をもったデビルズラッシュ(PP⇨PP)を主軸に使っていくことになる。デビルズラッシュには、発生の早いジャブ(P)から始まるものと、下段のテッ・ラーン(⇩K)から始まるものがある。状況に応じて使い分けていこう。どちらも4連技なので、ディレイを使った戦法が効果的だ。

最後のアッパーがヒットしすとクリティカルが発生するので、そこからパンチで振り向いたり、背後技のターンソークラブ(⇦P)や、ターンスピニングヒールキック(⇦K)を使い、ホールドの的を絞らせないようにしよう。

そしてヘルニードルは、攻撃発生がそれほど早いわけではないものの、付け加えられたヒット時の強制しゃがませ効果によって、相手が攻撃もガードもしなければ、しゃがみ投げが確定する。しかしながら信頼性が低いため、崩し技と考えて使っていくのがいいだろう。ヘルニードルヒット後は、テッラーン・ストレート(⇩KP)やティー・ソーク・トロン(⇨P)につなぐといい連係になるぞ。

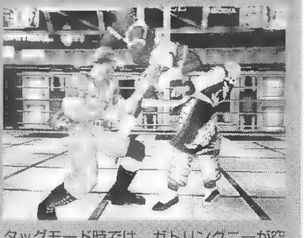
デビルズラッシュからの選択

- デビルズラッシュ（PP⇨PP／上上中中）
  - → ジャブ（P／上） → カウ・ロイ（⇨⇨K／中） → ジェノサイドラッシュ（PP⇨PK／上上中中）
  - → ターン・ソーク・クラブ（⇦P／上） → レイジング・ニー（⇦⇦K／中） → ガトリング・ニー（⇨⇨KK／中中）
  - → ターンスピニングヒールキック（⇦K／中）

デビルズラッシュ(デビルズアッパー)でクリティカルを誘発した後は、ジャブ、ターン・ソーク・クラブ、ターンスピニングヒールキックを使い分け、ホールドの的を絞らせないように選択を迫っていこう。

タッグ時はこの技に注目!
ガトリングニー

ガトリングニー(⇨KK)はスキが大きいため、シングル時では空中コンボを決められない。だが、タッグ時なら交代を絡めることによって、その隙を減らすことができ、パートナーが空中コンボを決められるようになる。ノーマルヒットでもつながり、もともとの性能が高いガトリングニー。ザックだけでは空中コンボにならないこの技が、タッグ時では空中コンボ始動技として大きな変化を遂げる。パートナーへの空中コンボ始動技として生まれ変わるのだ。



タッグモード時では、ガトリングニーが空中コンボ始動技として活躍する。

対戦攻略 Leon

投げだけがレオンじゃない。打撃も十分強力だぞ。

TEXT
アストロ



クリティカルへの連係が豊富

レオンの攻撃は、ほかのキャラに比べると発生は遅いものの、中段攻撃が豊富にあり、なおかつ下段に派生するものもある。このため、中段と下段の揺さぶりを重視した連係が組みやすいぞ。

ボディブロー(⇨P)からの連係は強力で、ボディーブロー後は中段と下段の派生が用意されている。初段がガードされても、ディレイで相手の攻撃を誘い、クリティカルを誘発させたり、下段に派生するクラッシュレッグスパイク(⇨PP⇩K)でガードを崩すことができる。また、クラッシュレッグスパイクは、ノーマルヒットでもクリティカルを誘発することが可能なので、ここから空中コンボを叩き込めるぞ。ホールドやガードに対しての選択肢として、ソリッドクラッシュ(⇨PPP)も有効。どんどん活用していこう。

これらのほかに、Pからの連係で、ラッシュソバット(P⇨PK)とラッシュレッグスパイク(P⇨P⇩K)も似たような攻撃になっており、ラッシュソバットも同様に、ノーマルヒットでクリティカルを誘発させられる。この2つの連係は、相手の攻撃に対しての割り込みから一気に攻めに移行できるため、とても重宝する。

投げ技が豊富にあるレオンだが、打撃技でも十分にプレッシャーをかけられる。投げだけに頼らなくても闘っていけるぞ。

もちろん、この連係の中に投げ技を組み込んでいけば、相手のガードを崩すのもかなり楽になる。

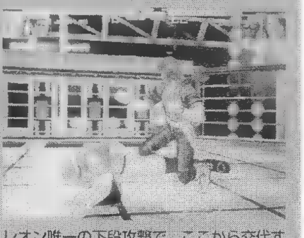


Pスタートのラッシュレッグスパイク(P⇨P⇩K)は、ただの連係ではなく、相手の攻撃に対しての割り込みから使っていくことが可能だ。ガード時にはもうひとつの派生であるラッシュソバット(P⇨PK)を使おう。

タッグ時はこの技に注目!
ターンローンジャベリン

タッグで注目してもらいたいのは、下段攻撃で、ノーマルヒットからでもクリティカルを誘発できる、ターンローンジャベリン(⇩F+K)だ。通常だとこの後確定で入る技は何もないのだが、パートナーに交代してつなぎのスキを少なくすることにより、相手のクリティカル時に技を当てられる。崩しとしては最適な技だ。

空中コンボで決めていきたいのは、ブラストドライブニー(⇦P⇨K)で、2発目の膝部分が多少浮き直しするので使っていこう。



レオン唯一の下段攻撃で、ここから交代すれば、クリティカル中に技を決められる。

ゲー事典 あまり使われていないダウン投げの狙い所をちょこっと紹介。クラッシュレッグスパイク(⇨PP⇩K)→ダウン投げ。初段がクリティカルになれば相手はダウンするので意外と決めやすいゾ。ソリッドクラッシュ(⇨PPP)→ダウン投げ。これは地上ヒットからの連係で、3発目を当てると相手は転がるので、走って近づいてからダウン投げを狙おう。



ホールド後の確定技を知る

中段Por上段Kに対するホールドが成功すると、相手をダウンさせず、大きく有利な状況になる。この間、相手は無防備状態なので、追撃を加えることが可能だ。

まず、中段Pホールド成功後の確定技だが、確実にダメージを奪うならドラゴンナックル(⬇⇦⇨P)がオススメ。中段Pホールド成功後に⬇方向にレバーを入力しておくと、しゃがみ状態へ素早く移行できるので、コマンドは⇩⇦⇨Pと入力していこう。見返りを期待するならキックアッパー(⬁K)、またはハイシンニーキック(⬂K)でクリティカルを誘発し、空中コンボを狙うというのも1つの手だ。

一方の上段Kホールド成功後も中段Pホールド成功後と同じく大きく有利になるが、相手との間合いが離れている。その場からでは技を当てられないので、ワンステップ前に出てから技を出すのがポイントだ。オススメはリーチの長い、ドラゴンステップハイ(⇨F+K)。多少のダメージアップを考えるなら、しゃがみダッシュで近づいてからのドラゴンブロー(⇩⬁⇨P)を狙ってみてもいいだろう。また、かなりシビアではあるが、キックアッパーを決めることも可能。こちらは前述した通り、クリティカルを誘発できるので、空中コンボを狙えるという利点がある。

なお、ドラゴンガンナー(⇨F+P)を決めた後も、上段Kホールド後の確定技と同じものを決められる。ただし、上段Kホールド成功後よりも間合いが微妙に遠いので、タイミングはよりシビアになる。

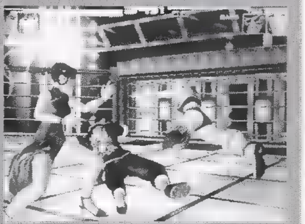


上段Kホールドorドラゴンガンナーが決まった後は確定技が存在する。ワンステップ前に出てからのドラゴンステップハイやしゃがみダッシュからのドラゴンブロー。また、シビアだがキックアッパーを決めることが可能だ。

タッグ時はこの技に注目!

ボディロースピンキック

ジャン・リーは、ボディロースピンキック(⇨P⇩K)、ドラゴンローキック(⬇K)、ドラゴンスライサー(PPP⇩K)、スラストスピンキック(⇧KK)など、下段クリティカル誘発技がタッグモードで効果を発揮する。本来は硬直時間が長いため、よろけ回復されてしまうと連続ヒットする技は存在しない。だが、チェンジすることによって硬直を軽減でき、パートナーが空中コンボを狙えるようになるのだ。これらの技の後には毎回チェンジを入力していこう。



ロースピンキック系の技からチェンジを入力し、パートナーでコンボを狙っていこう。



新連係で相手を崩す

レイファンが攻めに行くとき、連肘撃(⇨PK)や連環金鶏独立(PP⇨PK)のディレイだけだと、投げで反撃される恐れがある。そこで連環穿宮腿(PPK⇩K)や単鞭・穿宮連腿(PKK⇩K)を織り交ぜていこう。

まず連環穿宮腿は、最後の4段目を当てるのが目的。そのためには3段目まで一気に出し、最後はディレイのタイミングを微妙に変える。この後の空中コンボは、懶紮衣からの青竜背折靠(P⬋PP+K)を狙っていこう。

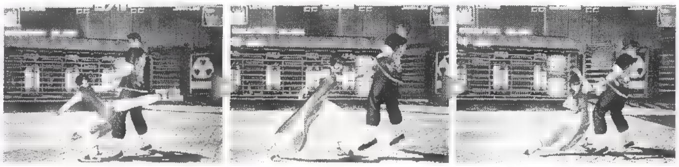
コツとしては、連環穿宮腿の最後をレバー前斜め下で出し、そのまま入れっぱなしで行うとやりやすい。

この連環穿宮腿は最後までガードされてもスキが少ないため、非常に強力。ヒットの確認をせずに青竜背折靠を出し切ってしまうのもアリだ。ミレニアムになって、素当たりのときに少し拾いにくくなったのが残念。

お次は単鞭・穿宮連腿。この技はディレイがかからないため眩惑効果は薄いが、最後に出る技が下段であるため対処されにくい。ノーマルヒットでもクリティカルが発生するため、この場合も懶紮衣からの青竜背折靠でクリティカルを継続させるといい。

跌さ系でクリティカル

ミレニアムでのシステム変更により、斧刃跌蹬(PP⇩K)、連環跌蹬(⬀KK)、跌蹬(⇩⇩K)がノーマルヒットでもクリティカルが発生するため、下段攻撃が強力になった。ヒット後は回復でガードされてしまうものの、連肘撃でよろけを維持できれば理想的である。

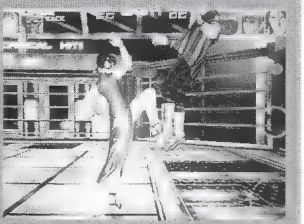


別な連係として連環穿宮腿を使っていき、ディレイで相手を揺さぶることも忘れない。密かに追加ダメージが大きいのも魅力的だし、ガードされてもスキが少ない点は大きい。

タッグ時はこの技に注目!

連環金鶏独立

レイファンはタッグだからといって特別な技を使用しなくてもいい。ただ、空中コンボをシングルのときのように蹬脚背折靠(⇧KP+K)だとタッグコンボは発展しない。そこで有効なのが連環金鶏独立である。初段が比較的拾いやすいし、何より浮かせ直し効果が高いのがオススメの理由。旧バージョンほどではないが優秀な技の1つだ。ほかに地味ながらタッグ投げも注目して欲しい。後ろに壁がある状況で専用投げ以外のタッグ投げを使うと、追加ダメージを与えてくれるのだ。

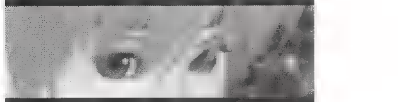


交代の多用は難しくなったが、連環金鶏独立はタッグコンボで使いやすい。

ゲー事典 ジャン・リーのソニックフック(P⇨P)がミレニアムで連続ヒットするようになった。その2段目はよろけ時間こそ短いが、クリティカル誘発技になっている。リードジャブ(P)を刻んでからキックアッパー(⬁K)、またはハイシンニーキック(⬂K)で空中コンボを狙ったり、タッグでは交代からの浮かせで大ダメージを狙えるようになったぞ。

DEAD OR ALIVE 2





対戦攻略

Ayane

弧影爪が取られてもダメージ源を失ったわけではない。工夫していこう。

TEXT
がっちん

相手の弧影爪への対応

あやねの攻撃で考えておきたいのが、相手が弧影爪(⇨PP)の2段目をホールドしてくるかどうかである。知ってのとおり弧影爪は1段目クリティカルでも、次の2発目が必ずヒットして浮かせられるわけではない。できるプレイヤーは少ないが上級者クラスになると高い確率で反応してくる。

そこで投げという選択肢が浮かんでくるのだが、羅刃昇破(PP⇨P)も使っていこう。

通常、振り向きパンチは当たらないのだが、相手がきっちりとホールドを入力している場合はヒットする。もちろん最後の3段目も取られる可能性があるが、ここで取られた場合は投げがいい。こちらもここまで用意しておけば、あとは読み合いの勝負ができる。

風舞での起き攻め

相手の起き上がりに合わせ、風舞(敵に背を向け⇙)で背後に回り込む。あやねならではの起き攻めではあるが、相手がその場から離れる起き上がりを使われると、空振りすることに注意。反対側へ回れないだけでなく、相手に背後をさらしてしまう。あくまでも相手が起き上がり攻撃を出す前提での戦術である。

ただ、ここで終わりではない。相手が風舞を警戒して、離れる起き上がりをしてくれるのであれば、起き攻めがしやすいというもの。通常では発生が遅めで使いにくい技でも、このような状況であれば活用しやすい。特に地雷炎陣(⇦⇦P⬇K)は、ミレニアムの追加システムによって強力になっているぞ(P128新規やられ②参照)。



弧影爪はもはや安定でなく2段目を取ってくるプレイヤーも多い。それならば飄針からの羅刃昇破で空中コンボを狙っていこう。上級者相手には絶対必要になってくる連係だ。

タッグ時はこの技に注目!

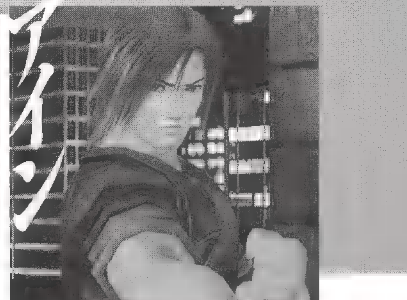
霧惑いに秋と影の月輪

あやねがタッグ時に有効なのは霧惑い(⇦F+P)の投げ技。シングルのように弧影爪→曳光覇神砕(P+KP⇘K)とコンボを入れたあとに交代して、さらに追加ダメージを入れることができるからだ。単純にダメージ効率が上がっているだけでも心強い。また、霧惑い→飄針(⇨P)→交代と行なえる点も強みといえる。

ほかには、秋月輪(⇘K)と影月輪(敵に背を向け⇘K)の表と裏のサマーで交代。これもシングル時ではできない追加ダメージが魅力だ。



曳光覇神砕や2つの月輪でチェンジすればさらにダメージを稼げる。





対戦攻略

Ein

単発技が主軸となるアイン。変化をつけるためには連係技が必要になるぞ。

TEXT
ちゃっきー

有効な連係技を活用する

単発技の性能が目立つアインだが、連係技の中にも実戦で役に立つ技はある。これらを闘いの中に組み込み、多彩な攻めを展開していこう。

中でも注目したいのは、下段足刀(⇘K)からの連係技。中段で、ノーマルヒット時はクリティカルを誘発、カウンターヒット時には浮かし↓霧鐘(PP⇨PK)が狙える刃文(⇘KP)と、中・下段両方につなげられる下段足刀・鉤手突き(⇘K⇨P)を使い分けるだけでもそれなりの効果が期待できる。ここにディレイや途中止めからの攻勢を加え、バリエーションを広げよう。

この下段足刀、ミレニアムではカウンターヒットでクリティカルを誘発するようになった。当然、水溜りや雪原などではノーマルヒットでもよろけとなるほか、何かの技でクリティカルを誘発させたあとのつなぎ技としても活用できる。よろけの時間は短いが、既製の連係につなげば回復されないので、刃文による浮かし狙いが有効だ。もちろん、ホールドを狙われるようなら別の技に切りかえること。

浮かし技につながる連係技としては、飛び連蹴り(⇙KK)も使ってみたい。先ほどの刃文と同じく、2段目はノーマルヒット時によろけ、カウンターヒット時に浮かしとなる。よろけさせた後は通常のクリティカル時と同じ選択肢で攻め、浮いた後はお決まりの霧鐘を叩き込もう。ただ、初段がカウンターヒットした場合は2段目がスカってしまうので注意。できれば確認して止めるようにしたいところなのだが……。

下段足刀からの連係例



カウンターヒット時によろけを誘発する下段足刀は、クリティカルヒットを継続させるつなぎ技としても効果を発揮する。相手が刃文に対してホールドを狙ってくるようなら、1段止めから別の選択肢につなごう。

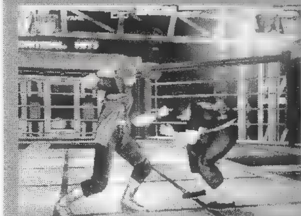
タッグ時はこの技に注目!

牽牛

タッグ時のチェンジを生かせるチャンスは、連鉤手(PP⇨P)や鉤手突き(⇨⇨P)、下段足刀・鉤手突きからの連係技でクリティカルヒットを誘発したときにある。

連牽牛(PP⇨PP)や落照(PP⇨P⇩K)などの技は毎回交代入力までをワンセットで入れておき、クリティカルヒット後はパートナーで追い打ちを狙おう。

また、先に紹介した下段足刀でも同様の戦術が使える。よろけの継続技として下段足刀を使ったときに狙ってみるといい。



このモーションを持つ技と、下段回し蹴り系が狙い目。交代から浮かしを狙おう。

ゲー事典　アインのマニアックなコンボを1つ。よろけ中などに天槍(⇘⇘K)を当てて高く浮かしたら、天涯(⇦P⇩KP)→界雷(⇘K⇨P⇩K)。これは対かすみ・あやね限定で、かつアンジュレーションは完全な平地、または下りのみというコンボだ。一応、揚げ突き(⇘P)→霧鐘(PP⇨PK)とつなぐよりもほんの少しだけダメージが高いので、機会があったら試してみよう。



担当：モミ平、堂園木人、NPG

全32キャラクターの相性を探る

「鉄拳TT」ではキャラクターの総数が33名となり、シリーズ最大となっている。これだけの数のキャラクターが存在すると、一体どのキャラが強いのかについて、プレイヤーの関心は高いはず。

そこで、今回は「鉄拳TT」におけるキャラクター別対戦ダイヤグラムを作成した。ダイヤグラムとは、それぞれのキャラクターが対戦したときの相性を数値化し、その累計を表にまとめたものである。たとえば下表で、仁と平八の対戦では、4対6で平八が若干有利であるということを表している。なかには9対1という組み合わせもあるが、これは不利なほうのキャラクターが勝つのは理論上ほぼ無理ということだ。これら相性の数値は編集部で対戦を重ねて得た印象と、具体的な理論に基づくもののふたつを考慮して算出している。これらの相対的な数値を[illegible]していき、絶対値に近い形で強さを測るのが目的だ。その点数に応じた順位を示しているが、順位よりも点数に注目してキャラクターの強さを見てほしい。

なお、ここでの相性はあくまで個対個のキャラクターの相性を理論上で評価したもので、チームの総合力やプレイヤーのメンタル面といったものはまったく考慮に入れていない。実戦ではチェンジを絡めたテクニックや読み合いなどで、下位のキャラクターでもなんとかなる場合も多いのだ。

鉄拳 TAG TOURNAMENT キャラクター別 対戦ダイヤグラム

使用キャラ＼相手キャラ	仁	平八	一八	デビル・エンジェル	準	シャオユウ	エディ・タイガー	ポール	ファラン	ベク	ミシェール	ジュリア	ワン	ロウ	リー	ニーナ	アンナ	吉光	州光	ブライアン	ブルース	キング	アーマーキング	ロジャー・アレックス	レイ	ガンジャック	ジャック2	Pジャック	厳竜	クマ・パンダ	オーガ	トゥルーオーガ	合計点
仁		4	7	6	6	5	7	5	5	5	5	5	6	5	5	7	5	4	7	4	6	6	6	5	5	6	6	8	4	6	6	5	172
平八	6		7	6	6	6	7	6	7	6	6	7	6	6	4	7	6	4	6	6	6	6	7	6	6	7	7	8	6	8	6	6	194
一八	3	3		4	6	5	7	6	7	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	6	6	5	6	7	5	7	7	8	5	6	5	4	167
デビル・エンジェル	4	4	6		6	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	7	5	5	6	4	164
準	4	4	4	4		4	6	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	6	4	3	133
シャオユウ	5	4	5	6	6		7	5	5	6	5	6	6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	7	6	5	7	7	7	6	8	5	4	172
エディ・タイガー	3	3	3	4	4	3		3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	121
ポール	5	4	4	5	6	5	7		6	6	5	5	6	5	6	5	5	5	5	6	5	5	5	6	5	5	5	5	5	6	5	5	163
ファラン	5	3	3	5	6	5	7	4		5	5	5	5	7	5	5	5	5	5	4	5	5	7	5	5	5	5	5	6	5	4	4	155
ベク	5	4	5	5	6	4	6	4	5		4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	6	5	7	4	6	4	3	149
ミシェール	5	4	5	5	5	5	6	5	5	6		5	5	6	6	6	5	6	6	6	5	5	6	7	6	7	7	7	7	7	5	5	176
ジュリア	5	3	5	5	5	4	6	5	5	6	5		6	6	6	6	5	5	6	6	5	6	6	7	6	7	7	8	7	7	5	5	176
ワン	4	4	5	5	5	4	6	4	5	5	5	4		4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	6	4	3	3	4	6	6	4	3	138
ロウ	5	4	5	5	6	5	6	5	3	5	4	4	6		4	5	4	5	5	5	4	4	5	6	4	5	5	5	6	5	4	4	148
リー	5	6	5	5	6	5	7	4	5	5	4	4	6	6		5	5	5	5	5	6	5	5	5	4	4	4	5	5	6	4	3	154
ニーナ	3	3	5	5	5	5	6	5	5	5	4	4	5	5	5		5	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	7	4	6	4	2	149
アンナ	5	4	5	4	6	5	6	5	5	5	5	5	6	6	5	5		5	5	5	4	5	5	5	5	6	6	7	4	6	4	3	157
吉光	6	6	6	5	6	6	6	5	5	6	4	5	6	5	5	6	5		6	5	5	5	5	6	5	9	9	9	7	9	5	9	187
州光	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4		4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	145
ブライアン	6	4	4	4	6	5	6	4	6	6	4	4	6	5	5	5	5	5	6		4	5	5	5	5	7	6	8	6	7	5	6	165
ブルース	4	4	4	4	6	5	6	5	5	6	5	5	6	6	4	5	6	5	6	6		6	5	5	5	8	8	9	5	5	5	5	169
キング	4	4	5	4	6	5	7	5	5	5	5	4	6	6	5	5	5	5	5	5	4		5	5	6	4	4	5	5	5	4	3	151
アーマーキング	4	3	4	4	6	3	6	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	4	5	5	5	5	5	5	4	144
ロジャー・アレックス	5	4	3	4	5	4	6	4	5	5	3	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5		4	7	7	7	4	8	3	5	148
レイ	5	4	5	4	6	5	6	5	5	5	4	4	6	6	6	5	5	5	5	5	5	4	6	6		6	6	6	5	6	6	5	162
ガンジャック	4	3	3	5	6	3	5	5	5	4	3	3	7	5	6	4	4	1	5	3	2	6	5	3	4		5	6	5	5	5	5	135
ジャック2	4	3	3	5	6	3	5	5	5	5	3	3	7	5	6	4	4	1	6	4	2	6	5	3	4	5		6	5	5	5	5	138
Pジャック	2	2	2	3	6	3	5	5	5	3	3	2	6	5	5	3	3	1	5	2	1	5	5	3	4	4	4		4	3	4	4	112
厳竜	6	4	5	5	6	4	5	5	4	6	3	3	4	4	5	6	6	3	6	4	5	5	5	6	5	5	5	6		6	4	3	149
クマ・パンダ	4	2	4	5	4	2	5	4	5	4	3	3	4	5	4	4	4	1	5	3	5	5	5	2	4	5	5	7	4		4	4	125
オーガ	4	4	5	4	6	5	6	5	6	6	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	5	7	4	5	5	6	6	6		4	165
トゥルーオーガ	5	4	6	6	7	6	7	5	7	6	5	5	7	6	7	8	7	1	5	4	5	7	6	5	5	5	5	6	7	6	6		177

順位表

順位	キャラ
1	平八
2	吉光
3	トゥルーオーガ
4	ミシェール
	ジュリア
6	仁
	シャオユウ
8	ブルース
9	一八
10	ブライアン
	オーガ
12	デビル・エンジェル
13	ポール
14	レイ
15	アンナ
16	ファラン
17	リー
18	キング
19	ベク
	ニーナ
	厳竜
22	ロウ
	ロジャー・アレックス
24	州光
25	アーマーキング
26	ジャック2
27	ワン
28	ガンジャック
29	準
30	クマ・パンダ
31	エディ・タイガー
32	Pジャック

※木人、鉄人はダイヤグラムに含まれていません

ゲー事典 **<叩きつけ技始動コンボ(横転時は×)>** 平八……右踵落とし(カウンター)～奈落払い雷神拳　ポール……鉞打ち(カウンター)～旋桜崩激[激難]　ファラン……フェイント踵落とし(カウンター)～スマッシュロー&ライトハイ～レフトバックブロー～ファイヤークラッカー[大型キャラ限定]　ベク……ヒールアクス(カウンター)～スネイクブレード[大型キャラ限定]

最下位グループでも、なんとかなる!

第三十二位 Pジャック

最下位となったのはPジャック。攻撃面では中段技のパワーシザース(↘or→[illegible])と下段技のコンボ([illegible])の2択が強力で、それぞれヒット後にコンボでの追い打ちを決めて体力の3分の1を奪えるなど、攻撃力は高い。しかし、防御面では耐久力は高いものの、相手のラッシュをかいくぐり、体格の大きさをカバーできるブーメランナックルのような技がないため、攻め込まれると手が出せない。投げ技も表裏とも2種類しかなく、簡単に投げ抜けされてしまうのもつらいところだ。


ブルースなどには、技が届く間合いにすら入れさせてもらえないことが多い。

第三十一位 エディ・タイガー

座り、逆立ちといった構えからの攻撃は強力で、連係が見た目に中段なのか下段なのか分かりづらい。初心者泣かせなのは相変わらずではあるが、バレているとローキックやトゥースマッシュ、三島家にいたっては風神拳などで簡単に潰されてしまう。最終的には立ち技で闘わなければならないが、有効にダメージを与える技がない。ゆえにこの順位となってしまった。

第三十位 クマ・パンダ

長いリーチを持ち、発生8フレームのジャブ([illegible])のカウンター狙いで、相手を寄せ付けない。攻撃に関しては、決して弱くはないのだが、若干キャラクターがはっきりしている。それらに対して大きくポイントを落としたため、この順位に落ち着いた。主力のジャブは強力だが、この技をかいくぐって攻撃できる風神拳や虎身肘を持つ三島家やチャン親子に弱い。また、立ち上がり技が強力なリーやオーガなどに対しても、しゃがんでかわされたあとの反撃が恐ろしい。平八には、ベアヘブンキャノン([illegible])の2発目に雷神拳を合わせられるとカウンターで崩れ落ち、さらに追い打ちで[illegible]まで確定してしまう。

第二十九位 準

白鷺遊舞([illegible])などの多彩な連係を数多く持つが、単発技にジャブ、ワンツーパンチがなく、ほかにもガードさせて有利になる技がない。相手をはめて攻撃を続けるのが難しいキャラだ。その代わりに、香椿掌([illegible])、後掃腿([illegible])、[illegible]([illegible])など、相手の技を避けつつヒットが望める技が多い。これらがヒットすればよいが、結局は一発[illegible]の要素が強く、攻撃力と耐久力の低さも相まって、安定した勝利は難しいといえるため、このように低い評価となった。

第二十八位 ガンジャック

長いリーチと高い攻撃力と、立ちしゃがみを問わない[illegible]な投げ攻撃が非常に強力。だが、体格の大きさが災いし、この順位となる。ジャック系に共通することとして、三島家やチャン親子に対しては、かなり不利となる。[illegible]ジャック2の主力中段技のパワーシザース([illegible])は風神拳でくぐられることが多く、また、チャン親子の虎身肘・連拳という連携に対しては、右アッパー([illegible])で割りこむことができず、逆にカウンターで浮かされる。結局は読み合いになるが、リスクとリターンの差が大きい。

第二十七位 ワン

上段をくぐる性質を持つ浮かせ技の排山([illegible])や、2段目にも使える[illegible]大砲([illegible])、ガードさせれば2フレーム有利になる[illegible](横移動中に[illegible])といった単発の技をヒットさせていく。特に野[illegible]をガードさせれば、その後に必ず相手を投げることができるため、一方的に投げ3択を迫ることができる。ジャック系など大型のキャラクターにはポイントが高いが、これは起き攻めをヒットさせても、うつぶせにダウンしないため。これにより、空中コンボの最後に[illegible]([illegible])が入らなくなり、ダメージ効率が悪いのだ。結果、耐久力差も考慮に入れてこの順位となった。


鶴突きがワンの生命線。ただし、反応されて風神拳をあわせられると危険。

第二十六位 ジャック2

性能はガンジャックとほぼ同じだが、アトミックボルタージャックル([illegible])で[illegible]しゃがみから[illegible]できる点は[illegible]。[illegible]ガードされても[illegible]。この技のおかげで、[illegible]では手出しできないところでも割り込める。このため若干ながら順位でも上回った。

第二十五位 アーマーキング

10フレームで発生するジャブや風神拳[illegible]のアッパー[illegible]などが主力となるが、[illegible]になる中段技が皆無なのはつらい。ほとんどのキャラクターに対して五分には戦えるが、決定打に欠けるといえる。空中コンボの始動技であるライジングトゥーキックを[illegible]ていきたいが、ガードされた場合、スキが大きく、三島家には[illegible]。また、横移動で[illegible]技ばかりで、ジャオ・[illegible]やアンナといった[illegible]力を持つ相手はつらい。これらのキャラには非常に手を出しづらく、相性も3がついた。

第二十四位 州光

吉光と同じく、ジャブ([illegible])、スリップインアッパー([illegible])といった基本技が強力な州光。それに加えて、[illegible](横移動中に[illegible])、[illegible]といった独自の[illegible]技でほとんどのキャラクターと互角に渡り合える。[illegible]に対しては[illegible]がついているが、[illegible]ショートアッパー、[illegible]トゥースマッシュといった主要な中段技をガードさせた[illegible]

第二十三位 ロウ

[illegible]


ハイキックライトサマー、ドラゴンストームが連携されて、再び離れたロウ。

第二十二位 ロジャー&アレックス

基本技はキング系だが、[illegible]のリーチがとにかく短いため、投げが非常に届きにくく、近距離戦で打ち合っても、どうしようもないときがある。しかし反面、体が細いので、横移動で攻撃をかわしやすい。

第十九位 [illegible]

[illegible]


まともに打ち合うよりも、[illegible]するのがロジャー[illegible]。

十九位から九位までを見てみる

第十九位 ニーナ

三島家に対しては、ディバインキャノン、ファイアーボールキック、ボリングブレード（◆…）など、主軸となる技を軒並みガードされると風神拳で反撃されてしまう。[illegible]

第十九位 [illegible]

[illegible]


一見割り込めないように見える連係も、冷静に対処されると意外にもろい。

技などには攻撃を一方的に潰されてしまう。右アッパーの突進打も16フレームと遅く、特にデンジャール・ジュリアの裏投撃→連拳や連拳→連拳といった連係には割りこめず、カウンターで浮かされる。また、横移動に対抗する技も乏しい手くらいしかないため、横移動を多用するシャオユウ、ファランにも苦戦する。

第十八位 キング

ジャブは発生10フレームと優秀で、[illegible]


マシンガンキックはまさにバリア。上段攻撃だが、風神拳ステップすら潰す。

ガード後に距離が離れて投げが届かないため、反撃はできず不利となる。

第十七位 リー

ロウのコンパチキャラで基本技も同じだが、体格の違いにより、ロウよりもジャブの打点が低い。このため、ロウの右アッパーをジャブで潰すことができる。上段技と一部の中段技をかわせるヒットマンスタイルや●からの攻撃と、マシンガンキック（…）によるバリアで相手を寄せ付けない攻撃を得意とするが、ヒットマンスタイルはリーチの長い突進技に弱く、マシンガンキックもじっくり見られると横移動でしゃがまれると、ジャック系やオーガ系には痛い目に会わされる。唯一平八に対して有利となっているが、これは平八にスレームの下段技、…キックコンボ（…）で風神拳ステップから発生するすべての技と、風神拳を潰せるため。

第十六位 ファラン

[illegible]

第十五位 アンナ

ッパー、オーガやオーガのインフィニティーキックコンボといった、発生が早く強力な立ち上がり攻撃を持つ相手には弱い。連係の中に含まれる上段攻撃を潰されないようにすれば、どのキャラクター相手にも五分以上に戦える。

ニーナと同じくアッパーストレート（…）などで固めて、大技を狙っていくスタイルのアンナ。[illegible]コンビネーション（…）やアサルトアロー（…）といった主力となる技は使いやすく、ニーナよりも攻めやすいはずだ。平均的な力を持つが、オーガに弱いのはニーナと同じ理由による。

第十四位 レイ

[illegible]

第十三位 ポール

ポールは最もバランスのとれたキャラクターの一人と言える。よって、可も不可もなくどのキャラクターに対しても五角以上に戦える。[illegible]


デビル→ダブルアッパーと思っていいくらいに、この技は強い。

に対するカウンター性能に優れる[illegible]（…）や[illegible]（…）からの途中に…のおかげでコンビネーションを主体とする相手には有利。三島家に対しては、崩拳ガード後に風神拳で反撃されるために若干不利な面がついている。

第十二位 デビル・エンジェル

風神拳をガードされると発生10フレームまでの技で反撃が確定する。このため、閃光烈拳を持つ三島家にとって分が悪い。しかし、風神拳に代わるものとしてダブルアッパー（…）の存在が大きい。風神拳よりも発生が早く（13フレーム）、連続ヒットで相手は浮き、ガードされても反撃を受けないというとつくめ。この技がデビルの地位を押し上げている。もちろん、相手の上段攻撃に対しては風神拳のほうが優れているので状況によって使い分けるべきだ。苦手キャラとしては、横移動に対抗する技がないため、シャオユウなどが挙げられる。

第十一位 ブライアン

ジャック系にとってはスネークコンビネーション（…）やサザンクロスコンビネーション（…）といった連係に、トゥースマッシュでしか割り込めないうえに、割り込み自体が困難。よってジャック系に対しては大きなアドバンテージがある。苦手キャラは、上段技をかわしつつ攻撃する技を持つ三島家やポールなど。ただ、この風神拳は、チェンジキャンセルされなければパリング（…）でさばけるため、他の三島家キャラよりは有利に戦える。

第十位 オーガ

しゃがみLPヒットから、中段技の[illegible]（…）から途中にジャイアンフィニティーキックコンボ（…）と、下段技のコールドブレード（しゃがみから…）という強烈な2択を仕掛け、2択攻撃を見てからガードする相手には、投げ（…）を出すか出さないかの2択を仕掛ける。これがオーガの戦法であり、しゃがみLPがヒットしさえすれば、相手キャラとの相性にさほど影響されないキャラだ。ただ、三島家には風神拳ガード後に閃光烈拳で反撃されるので、若干不利。

第九位 一八

デビルと同様に風神拳をガードされると発生10フレームまでの技による反撃が確定する。[illegible]（…）からのカウンターを狙い、崩れたところに雷神ジャンプからの追撃する戦法がメインになる。大型キャラには[illegible]で崩れたところに真・鬼神滅裂が確定し、一気に8割もの体力を奪えるのが大きい。

ゲー事典 投げられたあとに受け身を取ると、直後に重ねられた技を確定でもらってしまう……そんな危険な連係が『鉄拳TT』には存在する。リーの**ニードライブ～ブレイジングキック**とブルースの**ティー・カウ・トロン～ニーランチャー**がそれだ。これらの投げをくらったら受け身を取るのは控えてほしい。大型キャラは寝ていても技が当たってしまうが、浮くよりはマシだ。

上位八強はこの面々

第八位　ブルース

「ライジングコンビネーション」([illegible])はカウンターで連続ヒットするうえに、3発目で止めれば±フレームしか不利にならない。ここで相手が手を出してくるかどうかがポイント。発生10フレームのジャブを持つキャラには、再びライジングコンビネーションを出すことで、反撃をカウンターで潰せる。さらにこの直後にサザンクロスコンビネーション([illegible])を織り交ぜると、ジャック系はまったくといっていいほど手が出せない。しかし、この状況で三島家だけは、フレームの関係上ジャブの代わりに最速風神拳(14フレーム)を打つことで、ブルースの技をすべて潰すことができる。

第六位　仁

ポール同様、オールラウンドに闘える。平八には性能で及ばないものの、強力な最速風神拳([illegible])を持っているため、対戦相手は最速風神拳にいかに対処するかに苦心することになる。また、仁を使用する以上、チェンジを追加入力すれば移動中段に変化して返し技等で返されなくなるとはいえ、相手のガードを崩す能力や鋼刺門がらみの空中コンボを考えれば、やはり上段の風神拳を撃つ場合が多い。このため、巌竜やブライアンなど、パンチさばきや上段攻撃に対して強い技を持つ相手には、若干不利になっている。

第六位　シャオユウ

横移動からの背向け([illegible])で相手の側面や背面を取り、投げや鳳尾脚を狙っていく。その影響力は他の追随を許さない。横移動に対応できる技を持つキャラ相手には五分となるが、そうでないキャラ相手には、有利に戦える。また、ジャック系に対してもカウンターヒットの上歩掌拳([illegible])→雀連砲([illegible])→雀連砲の地上コンボがつながるので有利。さらにクマには主力のジャブを上歩崩拳でかわしつつ攻撃でき、ペアヘブンキャノンの2発目と3発目の間にも、指間瞬で割りこめるため日がついた。苦手な相手はいないが、耐久力が最低レベルのため、一オーガなどの高耐久力キャラ相手には、三段を喰っても不利になりがちだ。

第四位　ジュリア

発生8フレームのジャブでカウンターをとり、空中コンボで相手体力の5割を奪える連拳大橋崩捶([illegible])をいかに決めるかがカギ。虎身肘をガードさせてからこの技を狙う場合、発生10フレームのジャブを持つキャラにはカウンターが取れる。いずれにしろ右アッパーを出されればすかされてしまうのだが、ジャック系の場合は喰らい判定の大きさから、右アッパーではジャブをくぐれないので、大きく有利。平八には3分がついているが、これはこの状況で観音砕きを出されれば、逆にカウンターで崩れてしまうため。また、観音砕き→観音砕きという連係に割りこむ技がないのも苦しいところ。

第四位　ミシェール

娘と同じ順位に落ち着いたが、やはり連拳大橋崩捶がキモ。平八に対してジュリアよりもマシな点は、観音砕き→観音砕きの連係に虎双連脚([illegible])で相打ちを取れるところである。

第三位　トゥルーオーガ



[illegible]

オーガと同様、攻めに関しては相手キャラに関係なく暴れ回ることができる。リーチ、耐久力ともに最高レベルであり、相手のダウン中にヒットする技も豊富なため、起き上がりへの攻めはかなり強力。唯一、その体の大きさがアダとなるのが吉光戦。卍葛→吉光ブレードという連係に対して、卍葛をガードした時点で次の吉光ブレードが確定してしまうのだ。また、ステップインで接近されてからの吉光ブレードもくらいやすい。

第二位　吉光

間合いが開いていれば合掌(横移動中に[illegible])で牽制し、ここで相手が手を出してくるなら吸塵([illegible])か吉光ブレードで反撃を潰し、相手が固まっているなら近づいて卍葛(しゃがみ状態で[illegible])。吉光は相手キャラに左右されない戦法がとれる。吉光ブレードは、風神拳などの突進系の技を見てから潰せるため、三島家に対しては有利。また、大型キャラクターに対しては、卍車([illegible])をかわしても有利な状況で出せば、ほとんど回避されることがないため、すべて9分がついている。唯一ミシェールに対して不利なポイントがついているのは、鷹拳、連拳、崩捶ガード後にステップインアッパー([illegible])で反撃しようとすると、逆に連拳大橋崩捶をカウンターでもらうため。これは、鷹拳と同様に吉光の右アッパーは16フレームと遅いからだ。

第一位　平八

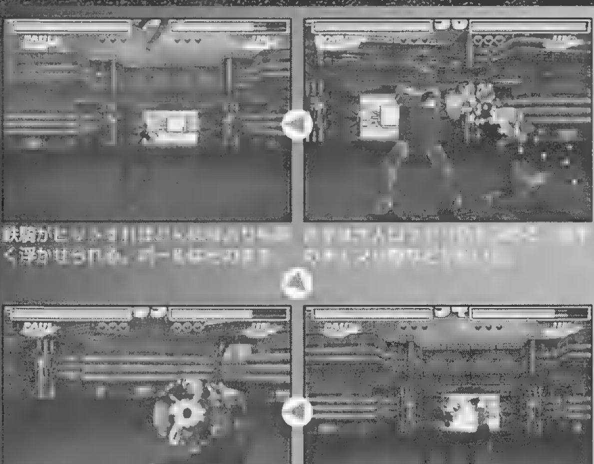


吉光ブレードと卍葛が吉光の強さ。うまく使い[illegible]

ガードされても相手のガードを弾き、返し技などで返されない浮かせ技である最速風神拳([illegible])を使いこなせば、「鉄拳TT」を支配していると言っても過言ではない。ただ、入力する時間が3フレーム以内、かつ→と↓がまったく同時、と入力が非常に難しく、難度は高い。そして、観音砕き(立ち上がり途中に[illegible])。ジャブだろうがワンツーだろうが、相手の上段攻撃に対してはお構いなしにカウンターが取れる。ガードされても五分なうえ、カウンターヒットすればコンボへ。以上2つの技を備えた平八はまさに最強だ。

驚愕！『鉄拳TT』に空中投げが存在した!?

ポールとロウの限定タッグ技として、寸勁→チェンジ→葉桜鉄騎→チェンジ→フェイク→ドラゴンナックルブローというものがある。見た目も非常にカッコイイこのタッグ技はロウ→ポール→ロウと2回キャラクターの入れ替えが行なわれるのは周知の事実。そこでポールのパートナーを木人とし、木人がロウのときに寸勁を出したらどうなるか試してみた。結果をいえば寸勁後ポールにチェンジして葉桜鉄騎が出る。鉄騎ヒット後に相手が空高く舞い上がるのは同じなのだが、ここで本来ロウがパートナーならば、ポールから自動でチェンジするはず。しかし、チェンジは行なわれず、宙に浮く相手をポールが顔を真上に向けて眺めることになった。相手の体重が通常タイプだろうが重量級だろうが関係なしに、これでもかとばかりに高く浮くので、ここから限定の空中コンボを探してみたところ……。なんとこの状態で浮いている相手に技を当てると、地上でヒットさせたときと同じ状態になるのだ。つまり、右飛天脚や裏疾風といった浮かせ技をヒットさせるとまた新たに浮きなおすというわけだ。さらに地上ヒットと同様ということは……そう、投げでつかめるということ。打撃技をヒットさせるのと違って、タイミングは非常にシビアだが、空中から落ちてくる相手をつかんで投げてしまうさまは圧巻の一言。条件はかなり限定されているが、ぜひ狙ってほしい。



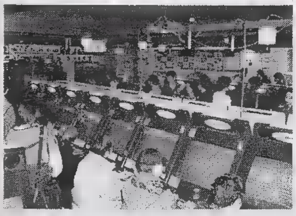
ゲー事典 <「[illegible]TT」フォー・エバー>　対戦ダイヤグラムはどうだったかな？　ぜひ、読者のみんなからの意見を聞かせてほしい。一応、今回で『鉄拳TT』の攻略は終了だが、今後もアルカディア編集部は、3/4に発売予定のプレイステーション2版『鉄拳TT』の情報や、『鉄拳TT』関連の大規模なイベントや大会の情報を、随時お伝えしていくつもりだ。(担当編集 マジン)

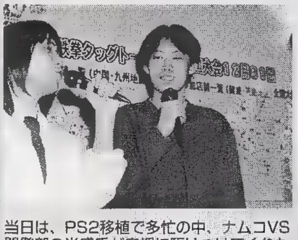
全国大会レポート!
'99 鉄拳TT 全日本選手権 in PLAYMAX

年末恒例の鉄拳大会が、昨年末大晦日にもプレイマックスで開催された。今回は、全国各地から厳しい予選を勝ち抜いてきた凄腕プレイヤーが集結する「全日本選手権決勝大会」! 参加人数は都市対抗戦を上回る過去最大級の規模(全国から80超の店舗が参加!)であり、2000年を迎えるにふさわしい大会となった。

大会の方法としては、決勝進出者59名が、ABCDの4ブロックに分かれての3本先取トーナメント戦。その内上位4名が、決勝のリーグ戦を行ない優勝者が決定する。

当日、店内2階の筐体は、ほぼ鉄拳TT対戦台となっており、関西・東北・四国等遠隔地からの遠征組で対戦はヒートアップ! そんな中、ナムコVS開発部米盛氏による開会宣言が行なわれ、激戦の決勝トーナメントが始まった。


当日、マックス2階には22台もの対戦台が設置されていた。


当日は、PS2移植で多忙の中、ナムコVS開発部の米盛氏が応援に駆けつけてくれた。

決勝トーナメントに勝ち残った4人は誰!?

トーナメント一回戦は、対戦台を2台使用しての同時進行、二回戦以降は、特設ステージの上での一組ずつの対戦となった。

Aブロックは関西プレイヤーよこぜき(仁&平八)が、ぶっちぎりの強さを見せつけて決勝リーグへ。まだ10代という若さもあり、将来鉄拳界の星となる人物だろう。

そして、大波乱のBブロック。昨年末の「鉄拳3」大会3位・雷神青木(一八&李)と、プレイマックス特別推薦者であるJurio(トゥルーオーガ&平八)が、そろって二回戦敗退を喫したのだ。そしてBブロック決勝に勝ち上がったのは、昨年の「3」大会覇者じゃくらー(Gジャック&ジャック2)とジングー(花郎&平八)。両者一歩も引かず、手に汗握る攻防の末、タイムアップにまでもつれこんだ。その結果、わずか2%差でジングーに軍配が上がり、決勝進出を決めた。

Cブロックは、順調に勝ち抜いたノリ(仁&平八)が決勝リーグへコマを進めた。

Dブロックでも意外な結果が……。「次はタイムリリースキャラで!」と言わんばかりにブルース&Pジャックで出場した全日本大会優勝・堂園だが、あえなく二回戦敗退(余談だが、堂園は二日前にPジャックで106連勝を記録)。そして、堂園を破った垂れ乳巌竜(ブルース&シャオユウ)は、決勝で師匠と言えるショリダー(クマ&平八)と対決。しかし、あと一歩及ばず、ショリダーが決勝リーグに進出した。■

結果として、決勝に勝ち残ったのは、関東・関西を代表するプレイヤー2名ずつ。そして、気になる決勝リーグなのだが……。


大会を見守る大勢の観客。あまりの凄さに、みんな……目が点です。

1900年代ラストを制したのは……?

決勝は、各ブロックの代表者の総当たりリーグ戦によって優勝者が決定する。なんと、決勝進出者4名が皆平八を使用するという組み合わせ。

そして始まった決勝リーグ。ワンポイント先取する度にわき上がる歓声、拍手。まさに息を飲む展開ばかりで、中でもジングーが平八で、風神拳からLP→風神拳×2を決めた時など、大歓声&タメ息が起こっていた。

決勝リーグは関西勢の活躍が光り、結果、ショリダーがクマでの全国制覇となった! 準優勝はよこぜき。彼の風人拳の早さには誰もが絶句。そして3位にはジングーが入賞した。

個人戦の後には、3台横並びの対戦台で同時に対戦をスタートする「早稲田式3on3」が行なわれ、よこぜき、Jurio、堂園の「ラルク・アン・ショル?Ver. J改」が優勝を飾った。東西の有名プレイヤー達が夢のチームを組んでの参戦もあり、かなり盛り上がったぞ。(椿)



右下がジングー、左上がよこぜき、そして右上が優勝のショリダーだ。

全日本選手権　決勝リーグ表

		仁&平八	花郎&平八	仁&平八	クマ&平八	順位
A	よこぜき		○ 3-2	× 2-3	○ 3-2	2位
B	ジングー	× 2-3		○ 3-1	× 2-3	3位
C	ノリ	○ 3-2	× 1-3		× 0-3	4位
D	ショリダー	× 2-3	○ 3-2	○ 3-0		1位

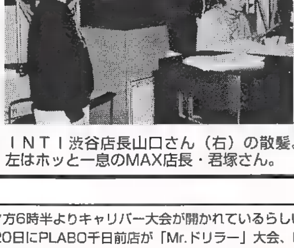
鉄拳TT髪切りデスマッチ開催!
~渋谷ナムコ武闘会2000SPレポート~

昨年12月30日。INTI渋谷店で鉄拳TTによる髪切りデスマッチが行なわれた。

なんと、髪切りの対象はナムコ格ゲー聖地プレイマックス店長と新興INTI渋谷店長。それぞれの店の代表者5名による5対5の完全勝ち抜き戦で、勝負に負けた店の店長は、その場で散髪されてしまうのだ。互いの店の意地と名誉をかけた戦い!

大勢の観客が見守る中、INTIが第一試合をものにするが、マックス次峰のジーニアス渚(キング&Aキング)がINTIの先鋒、次峰、中堅を連覇。そして、マックス中堅のストーンコールド堂園(ジュリア&ブルース)も続いて負けじと枚方カヅヤ一号(ブルース&平八)、機動平八じゃくらー(平八&ロウ)を倒し、結果、新宿プレイマックスチームの圧勝に終わった。

そして、プレイマックス代表5人がINTI渋谷店長・山口さんの散髪をバリカンにより行なった。ちなみに、中途半端に剃られたのがイヤだったのか、後日、自ら丸ボウズになったという……。(椿)


INTI渋谷店長山口さん(右)の散髪。左はホッと一息のMAX店長・君塚さん。

今後も全国で熱い闘いが…

鉄拳TTの全国大会は終わったが、今後も各地では熱い大会が行なわれるようだ。

まず、大阪で行なわれる「鉄拳TT大阪最強王者決定戦ミレニアム」。大阪のPLABO千日前店、PLABO梅田店、PLABO-AV's店、PRIZすみのえ店で2月26日から3月12日までの毎週土曜・日曜に予選大会を行ない、3月18日にPLABO千日前店で「鉄拳TT大阪最強チャンピオン」決定戦が行なわれるというもの。そして、ここで決まったチャンピオンには、今後防衛戦が組まれるという。

また、関東では、GCN(Game Center Network)主催の3on3の鉄拳TT大会が、1~2月のスケジュールで現在進行している。今後の日程は、2月6日ー高田馬場BET50、2月13日ー町田ビートライブ、2月19日ー東久留米GAME FORUM21、2月20日ー柏ゲームセンターB-1で予選が行なわれ、2月27日に、同じく柏のB-1にて決勝が行なわれる。腕に覚えのある3人組は参加してみよう! ちなみにアルカディア編集部も参加予定だ。■

まだまだここに載せきれない情報もたくさんあるので、皆、近場のゲーセンをこまめにチェックしてみよう!

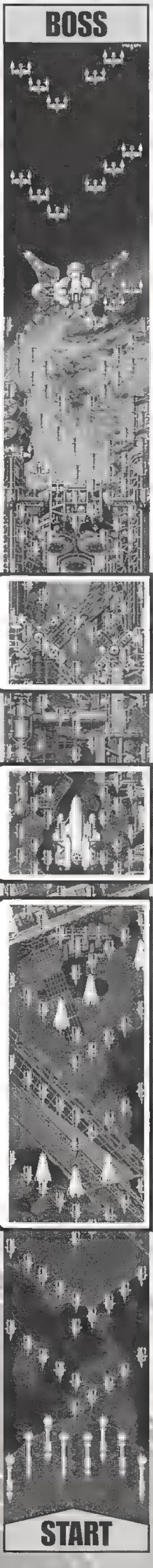
関西のソウルキャリバーのメッカPLABO-AV's店では、毎週土曜日夕方6時半よりキャリバー大会が開かれているらしい。68Pのニュースクリップにもあるように、この切磋琢磨が全国大会優勝者を生み出したのだろう。またナムコゲームでは、2月20日にPLABO千日前店が「Mr.ドリラー」大会、PRIZすみのえ店が「ミリオンヒッツ」大会を行なうとのこと。

最終ボスまで

ノンストップ攻略！

STRIKERS 1999

今回は難関と言われる6面ボスをはじめ、1周クリアまでのポイントを全部まとめて紹介するぞ。 担当：善之字元帥



STAGE 6 〔宇宙〕 SPACE

ここから一気に難易度が上昇する。道中も気の抜けない場所だらけだ。

6面道中で注意すべきポイントは3カ所。まずはマップのA～Cの各ポイントを参照してほしい。

ポイントAでは、多数の小型シャトルが出現する。シャトルは意外に耐久力が高く、ショットパワーのない機体では特に苦戦させられることになるだろう。

ポイントBは、中ボスともいえる大型シャトルとの一騎打ちとなる場所。この大型シャトルとは、ほとんどの機体が溜め撃ちを使って戦うことになるので、なるべくゲージを温存した状態でここまでたどりつきたい。レベル2以上のゲージ残量が目標だ。

ポイントCは、2基のハンガー砲台との戦闘である。この砲台はまともに戦うと強いが、弾幕には死角があるのでそれを覚えよう。



おそらく最も難しい場所がこの大型シャトル。非力な機体はけっこうキツイ。

ポイントA

このポイントに出現するのは、ハの字に赤弾をばらまいてくる小型のシャトル。大きさは他のザコとそれほど変わらないものの、耐久力はザコよりひとまわり高くなっているので、1機ずつきちんと倒していかないと赤弾に追い込まれてしまう……。となると溜め撃ちを使いたくなるところだが、ここで溜め撃ちを使ってしまうと、もっと難しいポイントBで苦戦を強いられる。ここはひたすらガマンして、ショットだけで粘ろう。



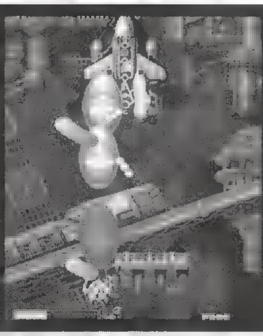
撃ち込まれる前に[illegible]



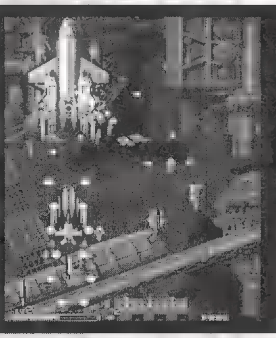
[illegible]ポイント[illegible]

ポイントB

ここで出現する大型のシャトルは非常に耐久力が高いので、各機体レベル2以上の溜め撃ちを使って倒すことになる（ポイントAで溜め撃ちを使っていなければ、ゲージはレベル2以上溜まっているはず）。ただし、F-18やF-22といった非力な機体は、溜め撃ちだけでは倒し切れないため、ショットも合わせて撃ち込むこと。撃ち込むチャンスは大型シャトルが正面に白弾を連射する攻撃パターンの時だ（写真参照）。



溜めたゲージはここで放出。ゲージが[illegible]

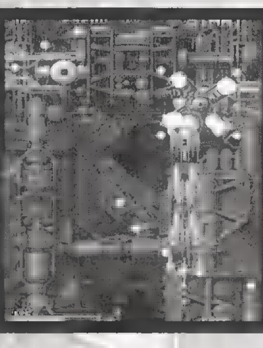


それでも破壊できない機体は[illegible]時に正面に[illegible]

ポイントC

ポイントCは、作業用ハンガーに取り付けられた砲台との戦闘。砲台は高速の白弾を連射してくるが、実はこの弾幕には2カ所の安全地帯が存在する。1つめは、砲台の真正面よりややずらした場所。砲台との距離が攻撃力に影響しないF-22やX-36はこの場所に入って撃ち込もう。

2つめは、砲台の真上。敵に重なっているとサブウェポンを連射できるF-117やF-18にはもってこいの場所といえる。



砲台の正面より少し左右に[illegible]位置は白[illegible]



[illegible]砲台の[illegible]安全地帯。これを[illegible]

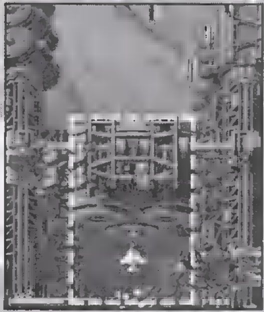
ゲー事典 ストライカーズ最新作？：昨年末から、各地のゲーセンで「ストライカーズ1945PLUS」というタイトルが出回っている。実はこれ、海外向けにリメイクされたストライカーズ1945Ⅱで、何とネオジオへの移植版である。基本的なゲームシステムは同タイトルとほぼ同じだが、横画面用にアレンジされているステージがあったり、選択可能機体が一部変更されているぞ。

重攻撃衛星
〔クロスブレイド〕
CROSS BLADE



ボスを選ぼう!

さて、6面ボスは「クロスブレイド（ハエがモチーフ）」ともうひとつ「ジオバイト（カがモチーフ）」の2種類が存在するが、実はこれらのボス、**どちらを出現させるかをプレイヤーが選ぶことができる。**その方法とは、左の写真が示すポイントで、カコミ内に自機を置けばクロスブレイドが、それ以外の場所ではジオバイトが出現するというもの。今回は、一般的に難易度が低いと言われているクロスブレイドを出現させたものとして攻略を進めていこう。



四角で囲まれた領域内だとクロスブレイド、それ以外はジオバイトが出現。

第一形態

まず、ボス（クロスブレイド）と戦う前の注意として、画面上のザコを早めに一掃しておくこと。なぜならこのステージでは、ボス戦直前までザコが出現し続けるので、ザコ処理にもたついていると、ボスの攻撃の第一波とザコの攻撃が絡んでしまうのだ。

それでは、ボス第一形態の攻撃について説明していこう。第一形態は、左に示したA～Cの攻撃パターンを組み合わせて攻撃してくる。その攻撃順番は、

A↓B↓A↓C↓A

を1セットとし、これが3セット繰り返されると自爆して第二形態へと移行するようになっている。

もちろん、ボスが自爆するのを待つわけにもいかないので、どんどん撃ち込みにいくわけだが、このときに注意点が2つ。1つめは、苦しくても溜め撃ちを使わないこと。溜め撃ちは第二形態でレベル2を使うことになるので、第一形態ではゲージ溜めに専念し、危なくなったらボムを使った方がよい。

2つめは、第一形態を破壊する際に、なるべく画面右端で破壊するように撃ち込みを調節すること。うまく画面右端で倒せないと、ボスが二次形態に入って上下に分離したとき、本来シンクロしているはずの弾幕がズレて避けにくくなってしまうぞ。



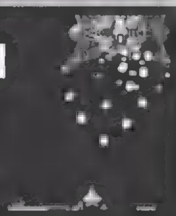
ボスを左端で倒してしまうと、第二段階で苦しむことに。倒すときは右端で！

攻撃パターンA
全方位弾＋大赤弾4ウェイ×2



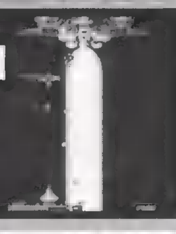
速度の遅い機体はボスの近くで待ち構え、攻撃が始まった瞬間に下がるといい。ちょうど弾幕の隙間に入れるぞ。速度の速い機体（F-4以上が目安）なら、弾幕全体を大きく避けてしまう手もある。

攻撃パターンB
全方位弾＋集束大赤弾



画面一番下で待ち、攻撃が始まった瞬間に自機の位置を左右に少々動かせば避けることができる。彩京のシューティングにはよく見られるタイプの弾幕なので、覚えておくと今後も応用が効くかも？

攻撃パターンC
大口径レーザー



ある意味いちばん厄介かもしれない攻撃。いつレーザーがくるのか覚えておくしか対処法はない。まあ、逆に、覚えておけば絶対にミスすることはない、と考えることもできるのだが……。

第二形態

二次形態に入ると、ボスは上下2つに分離して攻撃してくる。2カ所からの同時攻撃は厳しいが、下のボスにのみ注目し、溜め撃ちを撃ちながらボスの動きについていくように動けば（もう少し正確に説明すると、下のボスが真下に撃つ弾と、その左の弾の空間に入りながら動く）、比較的素速く片方を倒すことができるはずだ。

下のボスを倒したあたりで、上のボスは攻撃のアルゴリズムが変化し、左に示した3種類の攻撃パターンを順に繰り返すようになる。こうなれば、あとはひたすら撃ち込んで倒すだけ……と思いきや、意外な落とし穴がある。

それは、ボスの「発狂モード」。発狂モードとは、ボスの耐久力が一定値を下回った際に発生する攻撃パターンのことだが、これは左に示したどの攻撃パターンにも当てはまらず、回避は非常に困難である。そして、発狂モードを避けつつボスを倒すには……そう、ボス本体にあまりダメージを与えず、コアが開くのを待ってテクニカルボーナスで倒すのだ。

コアは、ボスがA↓B↓C↓A↓Bと攻撃してきた後に開くので、それまではときおり出現するザコだけを撃ってしのぎ、コアが開く直前にボスの正面（写真参照のこと）に貼りついてテクニカルボーナスを獲得しよう。



コアが開く前からボスの真正面に移動しておけば、楽々ボーナスをゲット！

攻撃パターンA
菱形状の白弾×6



端に追い込まれないように切り返すタイミングが意外に難しい。速度の遅い機体の場合、距離をとっていると逆に避けづらいので、思い切ってボスに接近したほうがいいだろう。

攻撃パターンB
(集束大赤弾→白弾2ウェイ)×3



半円形の軌道を描きつつ避けてしまうのがベスト。弾は見て避けるのではなくタイミングで避けること。少々難しいので初心者は危なくなったら迷わずボム使用がオススメだ。

攻撃パターンC
波状白弾



ここまで来ることのできる人なら何ら問題のない攻撃。白弾は自機を狙っておらず、しかも弾幕の中心軸より1キャラずらした位置が死角になっているので、簡単に避けることができるだろう。

ゲー事典 偶数弾と奇数弾：彩京のシューティング全般における基本的な法則として、「Xウェイの弾幕」については、Xが偶数なら動かなければ自機には弾が当たらず、奇数なら動かないと中央の弾が自機に当たるというものがある。もちろん例外も多いが、避けかたがわからない弾幕はこの法則に当てはめて考えるとヒントが見えてくるぞ。

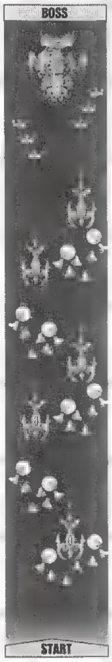
STAGE 7

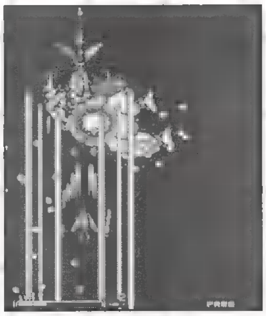
〔次元跳躍〕WARP

前ステージ中最も短いステージ。道中はレーザー砲を装備した中型機との戦闘がほとんどを占める。短いからといって気は抜けないぞ。

レーザーの間に入る

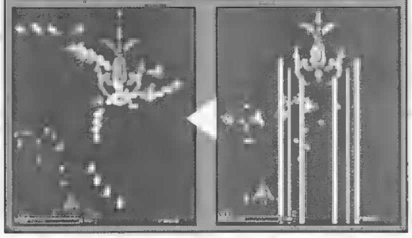
7面道中で問題になるのは、やはり耐久力の高い中型機との戦闘である。中型機は出現してしばらくすると全部で6本のレーザーを照射してくるが、レーザーは中央に空間があるため、プレイヤーはここに入って正面から撃ち込むか、あるいはレーザーの外に出てサブウェポン等で撃ち込むかの選択を迫られることになる。もちろん、レーザーの隙間から撃ち込むほうがダメージ効率はいいのだが、そうなると常にワープしてくるザコが問題。レーザーの隙間は横幅がほとんどないため、ここに入ってしまうとザコの弾はすべて縦の動きだけでかわさなければならないのだ。一応、本誌ではそれでもレーザーの隙間に入って撃ち込むことをオススメするが……。





レーザーの隙間に入り、ザコの弾は縦の動きだけでかわすほうが若干楽？

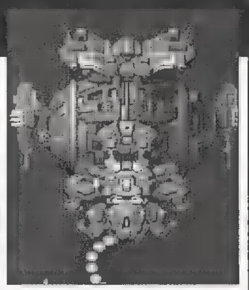
中型機の攻撃パターン



次元潜行戦艦

〔シャドーブラインダー〕

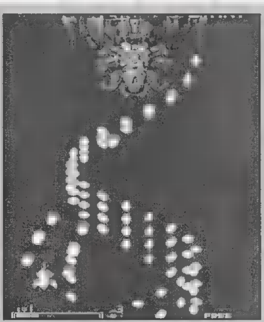
SHADOW BLINDER



速攻はちょいと怖い？

単に倒すための難易度だけを比較するのであれば、7面ボスは6面ボスよりも楽である。下に示したボスの攻撃パターンのうち、難しいのは⑦の攻撃（ボスが接近してくるため弾避けが難しい）だけなので、溜め撃ちを使ってそれまでに倒してしまえばいいのだ。

しかし、速攻で破壊するパターンだと、6面ボスと同様、ボスが発狂モードに突入してしまう可能性もある。やはりこのボスも、基本はテクニカルボーナスを狙っていったほうがいいだろう。



速攻で倒せればいいが、もたつくと発狂モードに。さすがにこの弾はキツイ。

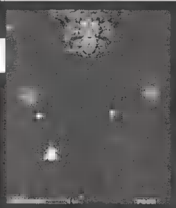
攻撃パターン⑤⑪
首振り赤弾B

整然と連なった8ウェイの赤弾を乱射してくる攻撃。自機を大きく動かしすぎると弾幕の列が崩れるので、回避動作はゆっくり、レバーを小刻みに入力して行なうこと。



攻撃パターン②⑧
小型機射出

左右に2機の小型機を射出。小型機は自機を狙う白弾を発射してくる。次の攻撃に移らないうちに、片側だけを狙って倒してしまうといいだろう。非力な機体は溜め撃ちを使ってもいい。



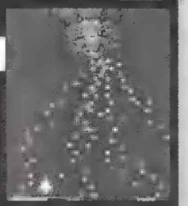
攻撃パターン⑦
首振り赤弾A'

パターンAとの違いはボスが下まで降りてくること。画面下で避けるのはまず無理なので、弾幕の中に入らず、ゆっくり画面左上（あるいは右上）へと移動しながら避けよう。



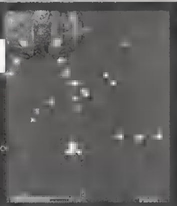
攻撃パターン③⑨
首振り赤弾A

ボスが画面最上段で首を振りながら弾幕を展開する。弾幕の散り方は極めて雑然としているが、ボスとの距離は離れており、弾自体の速度も遅いので、よく見れば必ず避けられるはずだ。



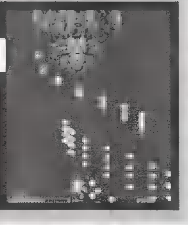
攻撃パターン⑫
コアオープン時の攻撃

自機を狙わない黄色弾と、自機を狙う赤弾による攻撃。コアに撃ち込むために接近する際は、黄色弾に対して安全に接近できるボス正面から接近するといいだろう。



攻撃パターン④⑥⑩
黄色弾

縦に連なった黄色弾を連射してくる。黄色弾どうしの間隔が狭いので少々回避が難しい。速度の速い機体の場合、どうしようもなく間隔が狭いときは無理せずボムを使ってもいいだろう。

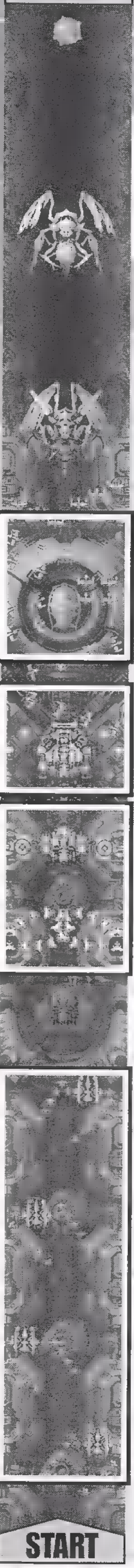


コアオープンまでの攻撃パターン

①赤弾9ウェイ
↓
②小型機射出
↓
③首振り赤弾A
↓
④黄色弾
↓
⑤首振り赤弾B
↓
⑥黄色弾
↓
⑦首振り赤弾A'
↓
⑧小型機射出
↓
⑨首振り赤弾A
↓
⑩黄色弾
↓
⑪首振り赤弾B
↓
⑫コアオープン

ゲー事典 彩京シューティングと弾消し機体：少し古い彩京の縦シューティングには、必ず敵弾を消す能力を持った機体が存在した。戦国エースの犬王丸、ガンバードのヤンニャン、ストライカーズ1945のムスタング、同じくⅡのフォッケウルフ……。しかし、ガンバード2以降、弾消し機体は姿を消してしまった。伝統あるこのタイプの機体は、これからどうなっていくのだろうか？

BOSS
D
C
B
A
START



STAGE 8

〔最終ステージ〕LAST STAGE

最終面の道中はどこも難所だらけ。要所要所で溜め撃ちが必要になるので、ゲージの管理はきちんとしておくこと!

どこで溜め撃ちが必要か

左のマップを見ればわかるように、最終面の道中は全部で4カ所のポイントから構成されている。

ポイントAは、大量の小型機を射出する中型機との戦闘。ここは溜め撃ちを使わず、ショットだけで倒してしまいたい。

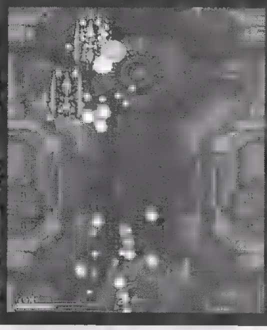
ポイントBでは、移動要塞と砲台、ハッチが登場。移動要塞は溜め撃ちを使って倒すことになる。

ポイントCは、復活した移動要塞とその周辺の砲台との戦闘。ここは後述するが、特定の方法で砲台を破壊しないと非常に難しい。

ポイントDは、幼虫段階の最終ボスとの対決。ほとんどの機体でレベル2以上の溜め撃ちが必要になる難所なので、ここまでゲージの消費はおさえておこう。

ポイントA

このポイントは中型機が合計4機出現する。この中型機は1・2機めと3・4機めで攻撃パターンが異なっており、3・4機めは出現すると同時に高速の赤弾を連射してくることには要注意。また、1・2機めは破壊せずに残しておくと小型機を2回射出するので、スコアを稼ぐ人は試してみよう。



3・4機めの中型機は出現と同時に高速弾を撃ってくることを忘れずに。

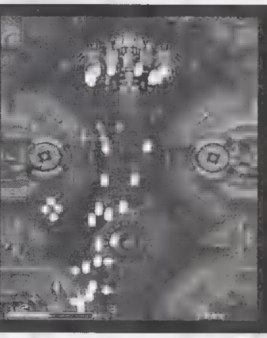
ポイントB

ポイントAを抜けると、まずは左右にザコを射出するハッチが出現するが、これは素早くショットで倒せばほとんど問題ない。

続いて、画面の上から移動要塞が出現。移動要塞の攻撃は単に黄色弾を連射するだけなので、避けることは難しくないが、その後左右から現れる砲台と同時に攻撃されると厄介だ。ここは溜め撃ちを使い、中央の要塞だけ先に倒してしまおう。ただし、このときゲージの消費は最低限におさえ、ムダ使いしないように。



移動要塞が出現すると同時に溜め撃ちを撃ち込み、先に倒してしまおう。

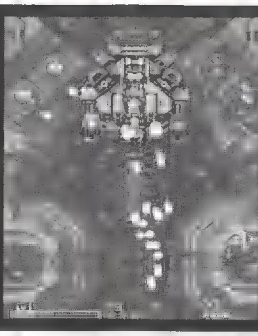


要塞を倒してしまうとこの通り。左右の砲台との撃ち合いに専念できる。

ポイントC

この場所は中央の要塞と、その周囲の砲台との戦闘になる。普通、この手の敵は周囲の砲台を先に片付けるのがセオリーだが、ここでは砲台を3門以上破壊してしまうと中央の要塞が発狂モードに入ってしまう。砲台の破壊は2門までにおさえておくこと。

また、F-18やX-36(サイウォン)が誘導弾系の機体)の場合、誘導弾が勝手に砲台を狙ってしまうので、なるべく残った砲台から距離をとり、要塞だけを狙うように撃ち込むこと。



要塞の発狂モードを避けるため、砲台の破壊は2門までにおさえるのが賢明。

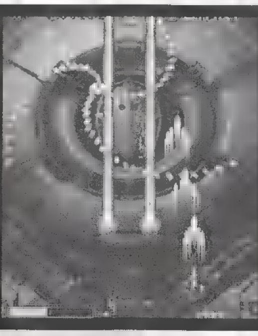


3門以上壊してしまうとこりゃ大変。こうなってしまったらボムしかない。

ポイントD

道中最後のポイントは、幼虫形態の最終ボスとの戦闘。幼虫ボスはうまく弾幕は弾同士の間隔が狭く、長時間の弾避けは厳しいので、ゲージすべてをつぎ込んだ溜め撃ちで一気に倒してしまうこと。

※一応、このポイントは画面左端より若干右側の位置が安全地帯になっているが、この安全地帯からではボスに撃ち込めないし、逆サイドから出現するザコも倒せないという重大な欠点もある。誘導弾の強いF-18以外の機体ではあまりオススメできない安全地帯だ。



最後はありったけの溜め撃ちを撃ち込んで、一気に勝負を決めろ!



F-18なら、この位置から誘導弾でネチネチ撃ち込むという手もある。

ゲー事典

勲章の狙いすぎにご注意!:7面道中に出現する、レーザーを撃つ中型機は、破壊するとそれぞれ3つずつの勲章を残す。勲章を見れば回収したくなるのが人の子だが、すべての勲章を回収するのはかなりの負担になる。極端な話、はじめのうちはすべての勲章を無視するくらいの気持ちのほうがミスする確率は低くなるぞ。

未確認生命体〔カオスクイーン〕CHAOS QUEEN



ザコとの複合攻撃が問題

ここから、いよいよ最終ボスの攻略に入るわけだが、第一段階はまだ小手調べといった感じ。避けかたさえ覚えてしまえばそれほど難しくないはずだ。

とはいうものの、ボスとの戦闘中も常に出現するザコとボスの攻撃がシンクロしてしまうと少々厄介。ここで出現するザコは必ず自機を狙う弾を撃ってくるので、常に移動してボスの攻撃に絡ませないようにしよう（弾をなるべく画面上のほうに撃たせると絡みにくい）。それでも絡んでしまったら、おとなしくボムを使うこと。

また、ボス第一段階には溜め撃ちを使わず、ショットだけで倒すというのも重要なポイント。これは、攻撃がより厳しくなる第二段階(成虫)に溜め撃ちを使うためだが、最低でもレベル2以上のゲージは確保しておきたい。



ときおり出現するザコをどう処分するかが、この段階最大のポイントである。

攻撃パターンA 広角連射弾



一見すると回避困難に見えるが、実は単に弾幕の中心が自機を正確に狙っているだけ攻撃である。少しずつ左右どちらかに移動し続ければ簡単に避けることができるぞ。

攻撃パターンB 超高速赤弾



ボスが鎌のような腕を振り上げたらこの攻撃の合図。自機の移動を止め、弾幕を引きつけてから左右どちらかに1キャラぶん動かせば避けることができる。この攻撃中にザコが絡むと苦しい。

攻撃パターンC 全方位連射弾



回避方法はパターンAとほぼ同じ。白弾は正確に自機を狙っているので、少しずつ移動して回避しよう。ただし、弾幕の最後の一列だけ微妙に撃ち方が違うことに注意すること。

未確認生命体〔カオスクイーン・成虫〕IMAGO



最強の形態

カオスクイーンの成虫形態は、左右に移動しながら攻撃パターンA・Bを交互に繰り返して攻撃してくる。どちらの攻撃も楽に避けることのできるようなシロモノではないので、1周クリアだけが目標の人は溜め撃ち＋ボム2～3発を使って倒すのが無難だ。

どうしてもノーボムで倒したいという人は、下の攻略を参考にしながら頑張ってみよう。機体にもよるが、撃ち込み効率が良ければ攻撃が3～4ループしたあたりで倒すことができるぞ。

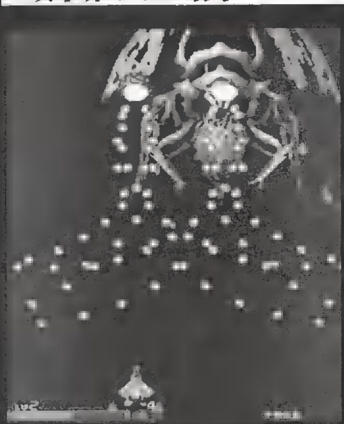


レベル2以上の溜め撃ちとボムを使い、一気に押し切ってしまうのが手堅い。

攻撃パターンB 攻撃卵からの射撃



この位置が弾幕に対する安全地帯だが、待っていると次の攻撃に対して出遅れてしまう。





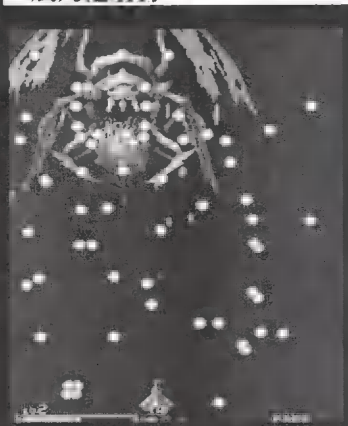
弾の間隔が狭いため少々怖いが前に出て早めに弾幕を抜けたほうがいい結果が出やすいはず。

2つの攻撃卵から、自機を狙わない弾幕が展開される。一応、卵と卵の中心軸上、かつ画面の一番下が安全地帯になっているが、この位置で弾をやり過ごしていると次のパターンAに対して出遅れてしまう。なるべく前へと出ながら弾幕を回避し、体制を整えて次の攻撃に備えるほうが賢明な選択といえる。

攻撃パターンA 広角連射弾



ボスよりも右側に出れば弾幕の形が崩れにくく、道も見つけやすい。下の写真と比べてみよう。





ボスの左側に出るとこうなる。弾幕が見切れず、壁際に追い込まれやすくなってしまうのだ。

弾幕の中心が自機を狙うタイプの攻撃だが、少しずつ左右に移動した程度で避けることはできない。避けかたのセオリーは、ボスよりも右側に出て、弾幕の隙間を見つけること。左側に出てしまうと、ボスとの距離が離れる（ボスはこの攻撃に際、必ず左から右へ動く）ため、弾幕の全体図をつかみにくくなってしまうのだ。

ゲー事典 ポイントCでの勲章の回収について：上の攻略では、ポイントCの砲台は2つしか倒さないパターンをオススメしているが、これだと残り2つの砲台が出す勲章を回収できない。すべての勲章を回収したいのなら、中央の要塞に壊れるギリギリまで撃ち込んでおいて残りの砲台を破壊、その直後に要塞を破壊すればいい（発狂モードにしてはダメね）。

未確認生命体

〔カオスクイーン・核〕

NUCLEUS



これで最後だ！

成虫形態を倒すと、カオスクイーンの腹部のみが残り、最後の攻撃をしかけてくる。どうやら腹部は「核」になっているようだ。

さて、核と戦う前に、注意しておきたいことがひとつ。それはボスの成虫形態を倒すタイミング。

攻撃パターン①
広角連射弾1



最初に中心の自機を狙う7ウェイが、その後に少しずつ角度をずらした7ウェイが続く。7ウェイの首振り角度に合わせて左方向へ移動しながら避けるのがスマートな回避法だ。

▼

攻撃パターン②
連続エネルギー弾



連続した大型の弾が延々と続く攻撃。端に追い込まれないよう、ゆっくり移動しながら避けるといい。慣れればボスに撃ち込みながらの弾避けもできるようになるはずだ。

▼

攻撃パターン③
広角連射弾2



攻撃パターン①と同様の攻撃だが、ボスと自機との距離が離れているため、7ウェイの首振りについていけない。遅い機体は丁寧に7ウェイを見切って避けることが重要だ。

▼

攻撃パターン④
乱射エネルギー弾



移動しながら自機を狙わない大型の弾を乱射する。画面中央で避けようとすると難しいが、左下であまり動かなければ向かってくる弾もわずかで、十分見切れるレベルになる。



卵が攻撃中に成虫形態を倒してしまうと、核の最初の攻撃が避けづらい。



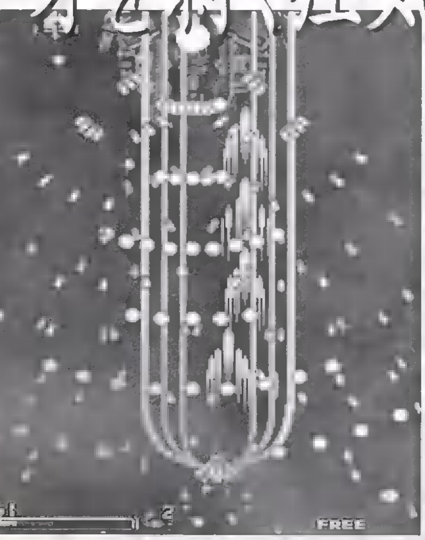
核はそれほど硬くないので、無理して溜め撃ちを当てに行く必要はない。

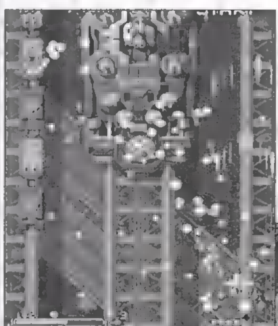
先ほど説明した通り、成虫形態の攻撃パターンにはAとBの2つがあるが、このうちBの攻撃パターンの最中に成虫形態を倒してしまうと、卵がばらまいた赤弾が画面中に残り、核の最初の攻撃と重なってしまうのだ。もしもこうなってしまったらボムを使うしかないので、成虫形態はAの攻撃パターンの最中に倒すように調整しよう。

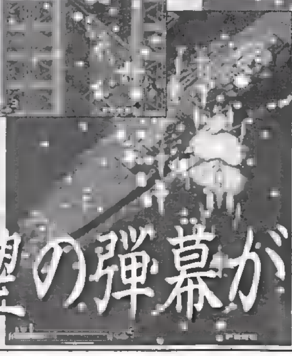
画面中に成虫形態の弾が残ることなく核と対面したら、クリアまではあと一歩。核の耐久力はそれほど高くないので、左に示した4つの攻撃パターンが終わるころにはショットで撃ち込んでいるだけで倒せているはずだ。

最後に、どうしても1周クリアできないという人は、全体のボム計画を見直してみよう。これは実に当たり前のことだが、ミスした際に持っていたボムは全部がムダ弾になってしまうのだ。難しい弾避けにチャレンジする勇気も重要だが、勇気とはえてして無謀と紙一重。1周クリアだけなら無理にボムの消費を切りつめる必要はない（というかむしろ余る）ので、ボムはどんどん使っていこう。

牙を剥く狂気の撃ち返し弾！











絶望の弾幕がキミを待つ！

戦いは続く……

〔2周目〕

SECOND LAP

カオスクイーンを倒しても、まだ戦いは終わらない。そこには常軌を逸する凶悪な難易度の2周目が待っているのだ！

にわかには信じがたい弾速、倒した敵が死に際に残す撃ち返し弾、そしてボス攻略の要だったコアのタイミング変化……すべてが狂気の2周目、クリアできるか？

ゲー事典 エンディングの謎：1周クリアするとエンディングとなり、各ステージのリザルトが表示されるが、リザルトには勲章の獲得数・敵機の破壊数・ステージクリアのタイムという評価項目がある。前作「ストライカーズ1945Ⅱ」では評価がすべてMAXだと、エンディング時にちょっとしたご褒美があったのだが……。さて今回はどうだろう？　キミの目で確認してほしい。

本当に面白いのはこれからだ!



多くの猛者が集結した第二回GCN杯3on3大会の結果と、そこで見られた上級者のテクニックをお伝えしよう。

担当:RED
協力:メスター他大会に出場されていたプレイヤーの皆様

第二回GCN杯結果発表

今回は、前号でも紹介された第二回GCN杯3on3大会決勝の結果からお伝えしていくことにしよう。

まずはじめに、「GCN杯って何ですか?」っていう人のために、この大会の概要を説明しておこう。

この大会は、3on3のチームバトルで、昨年の11月から2カ月間以上、首都圏の各ゲームセンターで12回にも渡る予選大会が行なわれるという大規模なもの。その予選大会で上位2位に勝ち上がった合計24チームによる決勝が、去る1月16日に行なわれたのだ。3on3の大会で24チーム、計72名ものプレイヤーが参加するだけに、その顔ぶれはストIII業界オールスター戦と呼んでも差し支えないほどの強者ぞろいであった。

決勝はこの24チームを3ブロックに分けトーナメントを行ない、これに勝ち残った上位3チームによる総当たりのリーグ戦、というルール。

結果は、Q、アレックス、ユンというキャラ編成からなる「たかのゆりビューティークリニック」チームが優勝。準優勝はヒューゴー、豪鬼、ユンの「お袋ブロッケンJr.リックドム」チームに、3位はユン、Q、オロの「まるかじり」チームとなった。個人的な感想としては、上位3チームに春麗・ヤンの2キャラが見当たらないのがちょっと意外だったかな。

では、左のページで、大会に出場していた上級者のテクニックの一部を紹介しよう。

出場キャラのうちわけ

順位	キャラ名	出場者数
1	ユン	9
2	春麗	8
3	アレックス	7
4	いぶき	6
4	ケン	6
4	ヤン	6
7	ユリアン	5
8	エレナ	4
8	豪鬼	4
10	まこと	3
10	リュウ	3
10	オロ	3
10	ネクロ	3
14	Q	2
14	ダッドリー	2
16	ヒューゴー	1
17	レミー	0
17	トゥエルヴ	0
17	ショーン	0

優勝	たかのゆりビューティークリニックチーム
	たまたまパラダイス(ユン)
	草薙啓祐(アレックス)
	カトリーヌ関西(Q)
準優勝	お袋ブロッケンJr.リックドムチーム
	アイヌマン(ヒューゴー)
	メスター(ユン)/マッチ(豪鬼)
3位	まるかじりチーム
	VSB(ユン)
	ハゲ(Q)/Ryo-chin(オロ)

トーナメント表

Aブロック

- ああああ
- たんな
- タクトS
- 忍者ユンケン伝
- 若松組
- ばんわ
- 上大岡ストIII保存委員会
- お袋ブロッケンJr.リックドム

Bブロック

- アングラ拳
- ダルシム商会東京支部
- まるかじり
- マナールオ・ナールWIMPACT
- 旧UBI
- 3on2
- KRDチーム
- 八王子軍団

Cブロック

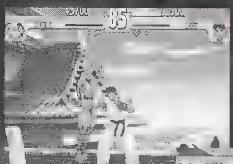
- 矢崎拳闘会
- スペルマダンスネクロ
- たかのゆりビューティークリニック
- SAP
- NEWTONランバト
- YCE
- 玉つきクラッシャーズ
- OSGチーム

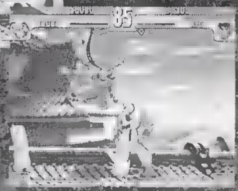
ゲー事典 今回の大会の情報をさらに詳しく知りたいかたは以下のHPを覗いてみるのをオススメしよう。
Game Center Network……http://www.ceres.dti.ne.jp/~cat-k/gcn/

まだまだ進歩は止まらない……。大会テクニック

かなり細かいネタが多くなってきたが、実戦レベルのものも少なくない。要チェックだ。

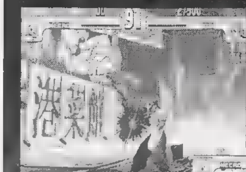
いぶき 投げスカり狙いの霞朱雀


投げスカりを誘ってジャンプ。超低空から霞朱雀を[illegible]


投げスカりモーションが出ていれば、スキに霞朱雀を叩き込める。

投げスカりを誘ってジャンプ、超低空のうちにコマンドを入力し、投げスカりモーション中の相手に霞朱雀を叩き込むという戦術。お約束のグラップルディフェンス発生シチュエーションに。

対ネクロ ドリルキックへの対処


ドリルキックに対してワンブロッキングから反撃。


[illegible]上昇系[illegible]ら大丈夫。

ドリルキックに対して、1回ブロッキングしたら即座に上昇系無敵技で反撃。2回ブロッキングして着地を狙うより確実に。[illegible]対処法だが、大会ではソツなく使われていた。

ケン 地獄車からめくり

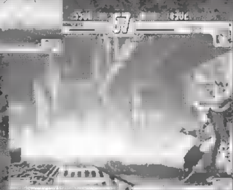

ケンの場合、地獄車で画面端に投げるとめくりが狙える。


[illegible]やや難しい[illegible]

ケンの場合、地獄車で画面端に投げた後にめくれることが確認されている。めくりやすいキャラだけに[illegible]

ユン モンキーフリップからめくり


ユンの場合モンキーフリップでめくりが可能となる。


[illegible]画面左[illegible]

ユンの場合、1P側なら画面[illegible]端に、2P側なら画面[illegible]端に投げた場合、という条件でハイジャンプから[illegible]蹴でめくりが狙える。

画面端でのめくり

基本的にキャラの横幅が同じ場合は、画面端でめくることはできないのだが、特定の状況ではめくれることが分かってきた。

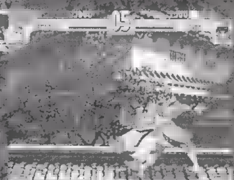
現時点では厳密な条件は不明だが、画面端に向かって投げを決めた後が実戦的で、めくれるチャンスも多いようだ。

また、これらの状況で共通しているのが「相手が画面中央に頭を向けてダウンしている」という点であることも興味深い。実際に、投げ以外の技でも、このような状態でダウンさせればめくりが可能になるケースも確認されている。

これからこのネタを研究する上での、ヒントにはなるかもしれない。

投げられ判定の変化 実戦への影響は……。

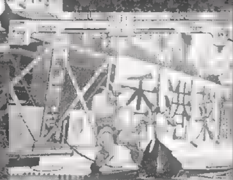

[illegible]


こんな間合いからでも投げが成立してしまう。

スライド入力の投げに続き、これもまた投げ間合いに影響する要素。8ドットという投げられ間合いの変化は実戦に影響あり？

起き上がり 意外に強いリバーサル小技


起き上がりに直接投げを重ねてくる相手には、[illegible]


[illegible]「最速の投げ」には絶対に勝てる。

[illegible]にリバーサルで小技を出せば、対投げ無敵中に攻撃判定が発生するため、起き攻めで投げを重ねられてもまず大丈夫。

ミクロの投げ知識

投げに関する細かいネタを、2つほど紹介しよう。

対投げ無敵時間について

ストⅢ3rdでは、次にあげる状況で「投げに対してのみ無敵」という時間（全て6フレーム）が設定されている。

(1) 技ヒット時ののけぞりから回復した直後
(2) ガード硬直が切れた直後
(3) 空中で攻撃をくらいダウンせずに着地した直後
(4) ダウン状態から起き上がった直後

投げられ判定の変化

立ち状態と比べ、しゃがみ状態で4ドット、しゃがみ弱攻撃を出していると、さらに4ドット、投げられ判定が前に出るようになっている。

ゲー事典 上で紹介してあるネタ、ドリルキックに反撃～は、大会中でメスター氏のユンがバシバシ決めていた。投げスカりに霞朱雀～は、いぶき業界No.1の呼び声も高いシャオ氏がやはり大会中に決めていたぞ。こうしたところで確実に相手からダメージを奪っていくことが、上級者の強さを支えているといえそうだ。

本命登場！超上級！

PACAPACA PASSION パカパカパッション™ Special

時限プログラム、超上級！キミは叩ききれるか!?

Burn on to Karie（マリカ・ゲロッパ2）
in a merry mood -Hoot…
Remix-（セリカ）

これって弾かせる気ある？

パカパカパッションスペシャル(以下パカスペ)には、時限プログラムというものが仕組まれている。時限プログラムとは、一定の期間が過ぎると、どれか1曲に裏パートが出現し、既存のマニアックの譜面と比べ、より難易度の高い譜面を楽しむことができるようになるというものだ。あなたの行きつけのゲーセンにもいくつか裏パートが出現しているころかと思うが、執筆時点、筆者地元で発動したのはBurn on to Karieのマリカが……ゲロッパ2が……なにコレ?!

前回の難易度を上回るパカスペの超上級！　キミはこの譜面を叩ききれるか。

極めろテクニック！

まず、使えるテクを紹介。

1、交互打ち
チップを叩く際、同じ手を連続して使わずに交互にボタンを叩くこと。赤青緑の4連階段をそれぞれ叩く人もいる。

2、2連打
同じボタンを同じ指で「タタッ」と叩く打法。手首をコンパネに固定して叩くとやりやすい。拡張して3連や4連も叩けるが、その場合は次の3がいいかも。

3、同色交互打ち
同じボタンの2連打を両手で交互に叩く打法。慣れないうちは先に押したボタンが凹んでるときに押してしまうので注意が必要。2と併用して使おう。

パターンを見切れ！

Burn on to Karie
マリカ

さて、一つ目は「Burn on to Karie」（以下カレー）のマリカの攻略。このパートの特徴は、全体的に弾きにくい配置になっているところ。その中で、特に難しいところ3箇所を見てみることにしよう。

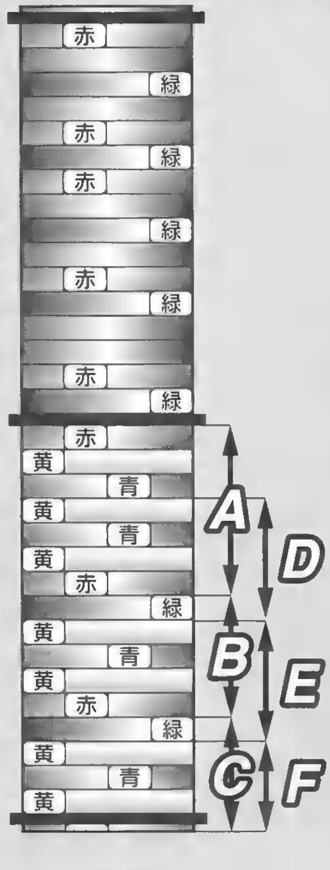
一つ目の難関は階段（隣り合ったボタンの連符が連続して続いていくこと）36連なのだが、これは比較的見切りやすいと思うので置いておく。だが、次に紹介する2つは並びが不規則な上、弾きにくい配置になっているので、かなりの難所だ。

まず、一つ目のパターンから。この譜面は、後半の4色混合地帯がポイント。よく見ると、この楽譜は緑が無いと仮定すれば比較的簡単な譜面であることがわかる。どうしても弾けない場合は、緑を無視するのもいいだろう。

そして、この譜面をこなすコツの一つとしては、赤青緑をすべて右手で弾けるようにして、黄色は左手にすべて任せ、他はなにもやらせないようにすると良い。

では、実際にどう弾くか。この譜面を図のA・B・C地帯3つのグループに分けてみよう。すると、3つとも交互打ちが可能な譜面であることがわかるだろうか。問題になるのは各地帯の繋ぎ目だけ。しかし、2カ所の繋ぎ目はすべて赤・緑なので、ここは親指と中指で押すようにして、上手く繋げるといい。

以上がひとつの攻略方法だが、D・E・Fの地帯に分けるのもわかりやすくていいかもしれない（この方がわかりやすいかな？）。この場合、最初の赤黄青以降はすべて黄青黄赤緑の繰り返し（3回目は緑が無い）なので、その1パターンが出来れば問題無いだろう。



攻略法はさっきと同じ？

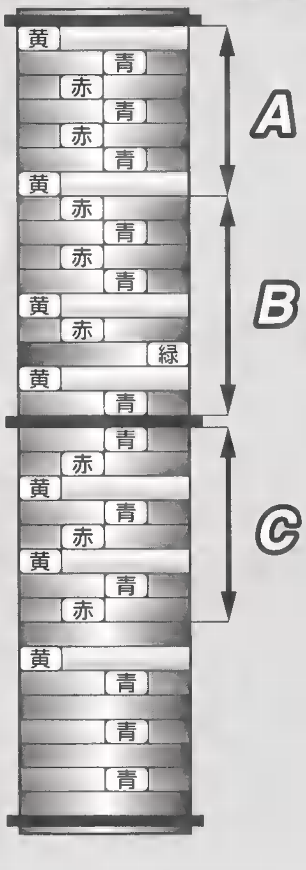
さて次は、マリカパートのもう一つの難しい場所。これは先程の譜面の後に、1小節置いてすぐに弾くことになるので忙しい。こちらの譜面もさっきと同じように交互打ちや指弾きを駆使するとやりやすいぞ。こちらもいくつかのパターンに分けてみよう。

Aはすべて交互打ちで弾くことができるが、問題はB地帯。これまた交互打ちがやりにくい譜面になっている。

この譜面も先程の譜面と同じように、黄色をすべて左手に任せるといい。そして他の3色についてだが、さっきの譜面と大きく違うのは、16分（1チップずつ）で連続して弾く部分が多いところだ。このタイプのパターンは『赤青赤青』『青赤』『赤緑』なのだが、これらはすべて指弾きで演奏していくといい。その次には、BとCの繋ぎ目の青2連に注意しよう。

そしてC地帯、これは「パカパカ2」の譜面でも幾度となく見られたが、4色の階段と違い、イメージ的に弾きにくいと思う。このタイプの譜面を弾くときのイメージは、3連の一つ目の色（この場合は青）を押すリズムを大事にするといい。イメージ的には青・青・青・青の譜面の間に赤黄を入れる感じだ。

今回はカレーマリカの特に難しい所の攻略だが、全体的にこの曲は階段が多いので、そこの弾き方が重要になってくる。すべて交互に弾く人や、ピアノのように4本の指で弾く人、他にも片手で弾いたり、指1本で弾いたり、いろいろなパターンがあるので（テクニック参照）高いパーセンテージを目指すのならば、自分のタイプに一番あった叩き方を探してみると良い。



ゲー事件 「パカパカパッションスペシャル」の情報は、プロデュースのホームページでも公開されている。URLは、http://www.pro-net.co.jp/head.htmlだ。コーナー「ぱかぱかぱっしょんねっと」には掲示板が[illegible]されており、現在「パカスペ」の大会モードが発動している場所がパカラーの皆の書き込みによってわかる可能性が高い。とにかくパカラー必見のページだ。

意外に簡単？
Burn on to Karie ゲロッパZ

次は、KarieのゲロッパZ。このパートは見た目ほど難しくは無いのだが、連打や指弾きを駆使しなければクリアすることすらままならないぞ。

では、このパートの最難関かと思われる、25、26章節目を攻略する。

まず最初の3チップは簡単なので置いておき、次の20連打を見てみよう。この譜面は、A・B・C地帯、この3つの間に赤黄緑が挿入されているイメージで弾くといい。

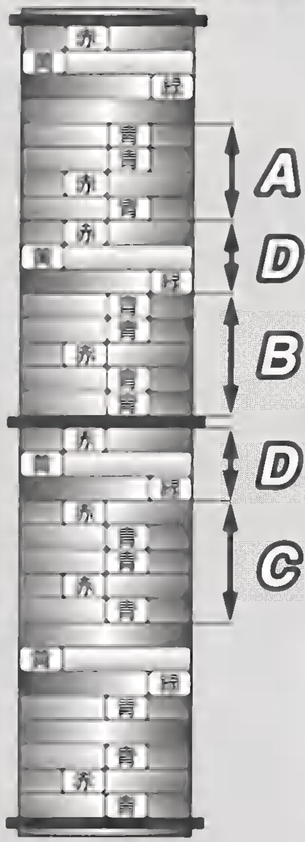
それぞれA・B・Cは、どれも青青赤青の変化形なので弾きやすいが、これらをちゃんと弾いた上に繋ぎのD地帯も安定して弾けるようにしなければならない。そこでA・BからD地帯への繋ぎ目に注目してもらいたい。

そこはすべて青赤黄緑と繋がっているのでこれが弾ければこの譜面はかなり安定する。

ここも黄色だけは左手にまかせ、後の部分はすべて右手にまかせよう。次のBへの繋ぎは上手く指弾きを駆使して、弾くようにして欲しい。

なお、A・Dの繋ぎはこのパート全体に何箇所も見られるので必ずマスターすべきだ。

このパートは全体的に見てイヤな場所に両色連打が入っているので、それぞれ指で弾けるとこのパートはやりやすくなる（テクニック[illegible]）。それに加えて、青青赤や、緑青青などを指で楽に弾ければこのパートはかなり楽になるので、この機会に[illegible]るようにしよう。



超中級？
in a merry mood セリカ

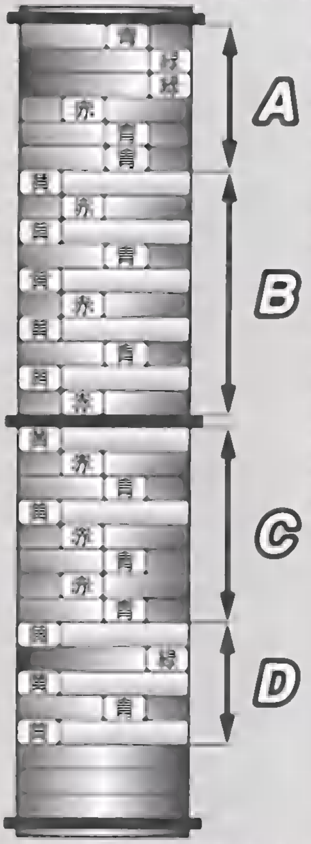
さて、ここまでは超上級の中でも特に難しいものをあげてきたが、ひとつくらいは中[illegible]って ことで、「in a merry mood」のセリカを攻略してみよう。

このパートは一見「超上級」と[illegible]全体的にそれほど難しくなく、山場の部分も比較的簡単。「1つくらい超上級を弾けるようになりたいっ!」という方にはうってつけのパートだ。

では、このパートの譜面を紹介しよう。一見して[illegible]3つに比べ、交互打ちがとてもやりやすいことがわかるぞ。

まず、譜面をA・B・C・Dに分けてみよう。まずAは[illegible]。そしてB地帯、ここは[illegible]

[illegible]ここは黄色から[illegible]ついただけなので、赤青は右手で、[illegible]手にまかせよう。そしてD地帯は問題なく交互打ちが[illegible]だ。このフレーズは[illegible]簡単に合わせられるので、特に説明する必要は無いだろう。



注意！これらのパートをやる前に

[illegible]

初公開！
隠し情報一挙公開！

隠しキャラ出現！

[illegible]

隠し曲出現条件

[illegible]

大会モードのキャラコース判明！

[illegible]

キャラクター大会コース表

キャラ	一曲目	二曲目	三曲目
プリカ	ESCAPE	PRIVATE SERVICE	JET
[illegible]	FLOATED CALM	Lips XTC	PRIVATE SERVICE
[illegible]	Navigator	Lips XTC	XL Techno
ゲロッパ	JET	in a merry mood	XL Techno
セリカ	XL Techno	in a merry mood	Lips XTC
マリカ	XL Techno	Burn on to Karie	PRIVATE SERVICE
ファンタ	FLOATED CALM	XL Techno	PRIVATE SERVICE
ゲロッパZ	Lips XTC	XL Techno	PRIVATE SERVICE

対戦で隠し曲が～

[illegible]
・「Lips XTC」
・「XL Techno」
・「PRIVATE SERVICE」

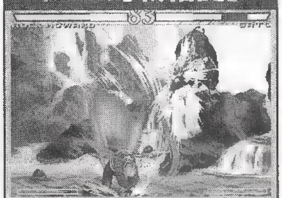
ゲー事典 今回は攻略記事！ いかがでしたでしょうか？ メリーセリカはけっこうわかりやすいかと思いますが、他のは……どうかな？『この部分わかり難いぞ～』とか『[illegible]んだら%のびたぜ！』とかあればprivate4u@mail.goo.ne.jpまでメールください。それにしても今回はメ[illegible]がヤバゲで[illegible]ねました。次回はもっと余裕を持って書けるようにしたいです。（いなっば）

アルカディア編集部★無責任編集

ゲーマー用語の基礎知識

TEXT：伊勢猫＆善之字元帥
挿し絵：きらり屋

今号のキーワード
『2D対戦格闘』



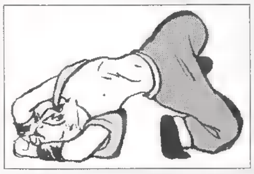
©SNK1999

スプライトやテクスチャーアニメーションなどの二次元処理で描き出されたキャラクター同士が、格闘技の技を用いて相手と闘うゲームの略称。91年にカプコンから発売された『ストリートファイターII』で一大ブレイクを起こし、社会現象にまでなった。今回は、あ行〜さ行までの用語についてを解説。

▼あ行▲

当て身【あてみ】
①コマンドを入力することによって判定が発生、相手キャラクターの打撃技を取って投げることができる特殊な投げ技(＝返し技)。ゲームにおける初出は『餓狼伝説』のギースで、ここからブロッキングなど固有のゲームシステムへと発展していく。②古武術や合気道における打撃技の総称。相手の体を崩して、投げ技(或いは関節技)へと移行するための前技を指して呼ぶが、ネットで検索をかけてみると99％がゲーム関連(2000年1月現在)というのが現状。

起き攻め【おきせめ】
ダウンしている相手が起き上がるタイミングに合わせて、攻撃を仕かけていく行為(＝寝攻め)。これに対して、起き上がる側がダウン状態から円滑に出す必殺技を「起き上がり＋○○」といったように、技名と組み合わせて使われる。例＞起き上がり昇龍拳、起き上がりサマー、起き上がりウリアッ上など。



オリコン【おりこん】
『ストリートファイターZERO2』で脚光を浴びた、オリジナルコンボ(original-combo)の略。任意に攻撃ボタンを連続入力していくことで通常技を素早く繰り出し、オリジナルの連続技を作成できる(＝エクセル)。その歴史の影に『ファイターズインパクト』のモーションスライドシステムなるものがあったことを知る人は少ない……。

永久コンボ【えいきゅうこんぼ】
呼んで字の如く、永久にヒットし続ける連続技(＝A級コンボ／⇒即死連続技)で、ハメの一種。実際にはいずれタイムか体力ゲージがなくなるため、理論上は絶対存在しえない素晴らしい連続技。

足払い【あしばらい】
しゃがんだ状態から繰り出されるキック系基本技の総称。「○足払い」のように攻撃ボタン(小中大)と組み合わせて用いれるが、相手の足元を払っていようがいまいがそう呼ばれるといった矛盾をはらむ。

裏【うら】
近年、流行している裏カラーキャラクター(⇒隠しキャラ)の略称。同じキャラデータの一部を変更するだけで安易に複数のキャラを作成でき、データ容量がさほど増えない利点を持つ。格闘ゲームにおいては『ストリートファイター』の隆＆ケンがそのハシリ的な存在。

▼か行▲

開幕【かいまく】
①ラウンド開始(或いは直後)のこと。「開幕＋○○」といったように技名や動作と組合わせて使うことで、開始直後の一手となる行動を表すこともできる。例＞〜波動拳、〜オーラキャノン、〜絶望という名の地下鉄。

重ね【かさね】
①ダウン状態から起き上がってくる相手に対し、攻撃判定の持続時間が長い基本技や飛び道具系必殺技などの攻撃を、文字通り重ねて置いておく起き攻めの一種(＝埋め込み)。②初代『龍虎の拳』に登場した藤堂竜白が、唯一無二、たった一つだけ持っていた必殺技の略称。現在は娘である藤堂香澄が、その意志と技の一部を受け継いでいる。というか、娘の方が技が多い。

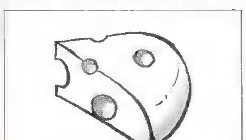


壁【かべ】
フィールド上に設定されている、横方向へのスクロール限界(＝画面端)。それ以上は後ろに下がることができないため、追い込まれるとかなり不利な状況に陥るが、この「目に見えない壁」を蹴って、ジャンプの軌道を修正可能なインチキくさいキャラクターも存在する。

キャンセル【cancel】
取り消すといった意味の通り、通常技や必殺技などのモーションを別の行動(コマンド入力)によって、途中で取り消すこと。例＞↓↙←＋C入力後A↓Dと素早くずらし押し入力して内部的に↓↙←＋A入力を成立させつつ、この時すでに完成している↓↙←＋CをDで〜し↓↙←＋Aが完成したらそれをスキの少ないA＋Dで更に〜することでケビンはゲージを素早く溜められるが、ややこしい。

禁止台【きんしだい】
定められた行動や攻撃、或いは戦法で闘うことが禁止された通信対戦台のこと。場所によっては、特定のキャラクター自体が使用禁止にされている場合がある。究極の地方ルールで守られた、対戦常連の絶対領域。例＞ガイル〜で、待ち＆ハメ〜なのに、ザンギの小足スクリューはOKなのか……？

ケズリ【けずり】
必殺技や特定の通常技などをガードすると、体力ゲージが少しだけ減る現象のこと。体力ゲージがない状態だと、いわゆるケズリ勝ちできないゲームも近年は多い。誤＞いやー最後にムダムダで〜殺されてなければ、俺の勝ちだったのにねぇ。



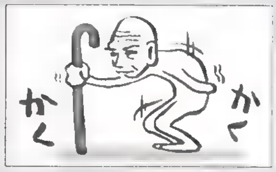
コマンド【command】
ゲームを操作する際におこなわれる入力全般。元もとはコンピュータやパソコンに命令を与える単語のことで、対戦格闘ゲームにおいては、必殺技などに複雑な入力操作を必要とする場合に用いられる。

固め【かため】
スキのない連係や連続技をガードさせ続けることによって、身動きが取れない状態。SNK系の対戦格闘ゲームは、この傾向が強い。

キャラカラー【きゃらからー】
同じキャラクターを見分けるため、服装や肌などの色を数パターンの中から選択可能なシステム。普段、自分が使用しているカラーを対戦相手に使われていると、妙な敵愾心を燃やすプレイヤーが多い。

INFORMATION 記事内の記号について：「＝」……同義語を表します。「≒」……[illegible]「⇔」……[illegible]「⇒」……[illegible] また、用語が[illegible]の意味を持つ場合、[illegible]ています。

屈伸【くっしん】
相手キャラクターの目の前で、小刻みに立つ・しゃがむの動作を繰り返すなど、不自然な動きで相手を幻惑し、投げなど特定の選択を成功させやすくするためのフェイント 遠距離でこれをおこなうことは、相手のライフゲージではなく精神に打撃を加える効果があるとの研究事例もある



空ジャンプ【からじゃんぷ】
ジャンプ後、空中で技を出さずに着地すること。要するにただのジャンプだが、近年、空中での防御システム（空中ガードやブロッキングなど）が発達してきたことによって、「ただのジャンプ」と「攻撃を出しつつジャンプ」を区別して表記する必要が出てきた。空ジャンプは、そういったいきさつで派生してきた単語である。

食らい投げ【くらいなげ】
相手からの打撃技によってダメージを受けたにもかかわらず、その打撃技の硬直時間に反撃として投げが成立する現象。多くの場合、着地のスキを投げてしまうことを意味する。狙ってできるものと勘違いしている輩が多いが、あくまでそういった状況になった時に結果として成立するもの。跳び蹴りからコンボをくらっても、それは食らい投げ失敗ではなくただの連続技なので悪しからず。

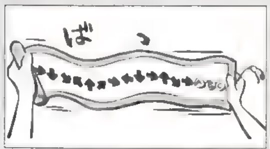
根性値【こんじょうち】
①残り体力があとわずかになった時、受けるダメージが通常時より少なくなる補正。タイトルによっては、投げに対しては根性値が働かないものもある。②追い詰められた時に人知を越えた力を発揮する人物に対する賞賛。例∨あいつ、あと1ドットまで追い詰めたのに宇宙から電波を受信して～を効かせやがった！

▼さ行▲

四天王【してんのう】
①ラスボスと、それに付随する3匹のザコキャラの総称。原典は仏教用語で、帝釈天に仕え、四方を守る護法神。②ストⅡ全盛期に各地で見られた、4人で構成される自意識過剰な対戦グループ。何が彼らの自尊心をそこまで肥大させたのだろうか？③バイソンがあれからどうなったのか、今となっては知る者がいない……。

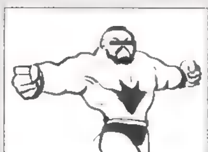
女キャラ【じょきゃら】
（俗）ゲームに登場する女性キャラクターの総称。生物学上の女性ではなく、容姿端麗でおおむね30歳未満の女性を指すことが多い。

スーパーコンボ【super-combo】
特定の条件を満たすことによって使用可能となる高威力の必殺技。多くの場合、発動のためには複雑怪奇なレバー操作を必要とし、これらを連続技に組み込むことはある種のステイタスとされる（＝超必殺技、スーパーアーツ、究極神拳）。



真空投げ【しんくうなげ】
ストⅡのガイルに存在したバグ。ガード硬直中、ダウン中など、どんな状態の相手も投げてしまうことのできる技で、これを使用して対戦するとゲーム性が著しく損なわれることで有名。以降、これは単なる技名を越え、あまりに厳しい戦術に対する形容詞として頻繁に用いられるようになった（⇔ハメ）。例∨餓狼3のテ○×▲ｃの£÷！って、～並みにキツイよね（編註：文中に不適切な表現がありましたことをお詫びします）。

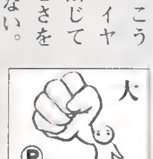
スーパーウリアッ上【すーぱーうりあっじょう】
どんな言語にも、極めて類似した文字は存在するものである。日本語ならばラとヲ、ンとソなどは、誰しも一度や二度の誤認を経験したことがあるだろう。だが、ラとウ、トと上は認識しづらい部類に入るのだろうか？ そんなお茶目なミスを犯した元某誌編集長に、私は心から拍手を送りたいと思う（⇔ザンギュラ、ザンギエラ）。



主人公【しゅじんこう】
1P側のスタートボタンを押した際に、最初にカーソルが指し示しているキャラクター。稀にこれに当てはまらない例もあるので注意。

昇竜拳【しょうりゅうけい】
①ジャンプしながらアッパーを繰り出す技の総称。対空性能が高く、全体的に高威力（⇔これに対して、下方向にタメ時間を必要とするキック技をサマー系と呼ぶ）。②車○正○の漫画に登場するキャラクターが好んで用いる必殺技の総称もちろんこちらが原典だが……。

小中大【しょうちゅうだい】
（俗）ボタン強弱の別名。「じゃくパンチ」などと発音するのは語呂が悪いため、こう発音するプレイヤーが多い。断じて拳や足の大きさを示す単語ではない。



すかし【すかし】
①打撃技をあえて相手に当てないことによる、心理効果を狙った戦術。主に投げと組み合わせて使われることが多い。例∨ジャンプ攻撃の～投げを狙う。②相手の打撃技を寸前で見切ってかわすこと。例∨足払いを～て反撃を叩き込む。

先行入力【せんこうにゅうりょく】
画面内のキャラクターが動けるようになる前に、次に出したい必殺技コマンドの一部もしくは全部を予約入力しておくこと、もしくはそういった入力方法が認識されるシステムのこと。例∨ストⅢって、～が効きやすいよね。

-COLUMN-
ブッ壊れた戦術

[illegible]でもない私だが、対戦格闘ゲームでは「壊れた戦術」が結構好きだったりする。[illegible]マニアの執念によって編み出された、ブッ壊れた戦術の数々は、時として[illegible]という[illegible]から孫悟空が飛び出したかのような開放感をあたえてくれるし、そんな壊れた戦術を突き崩さんとさらなる研鑽を重ねる彼らの姿は、[illegible]から荒行に挑む修行者のように[illegible]く映るではないか。

そもそも、壊れた戦術とは何を指すのだろう？ ストⅡにおけるガイルの真空投げは明らかに壊れた戦術だが、バーチャファイター2におけるエルボーと投げの自動2択についてはどうだ？ この問いはあまりにも明快。その戦術に対策が存在するか、しないかである（真空投げに対策もクソもないが、自動2択にはファジィガードという策が存在する）。だが、少し考えてほしい。ファジィガードが開発されるまでは、自動2択ですら壊れた戦術だったはずだ。その袋小路を打開したのは、ひとえにマニアが試行錯誤を繰り返した結果である。真空投げが壊れた技であり続けたのは、結果としてその対策が発見されなかったからに他ならない。

むろん、モラルとしての戦術制限も時として必要だ。やはり真空投げクラスの技は対戦にあっては[illegible]ないものだろう。だが、いきすぎた制限は、攻略の発展性を奪うことになる。プレイヤー自身がゲームの可能性を狭めないことを祈るばかりだ。

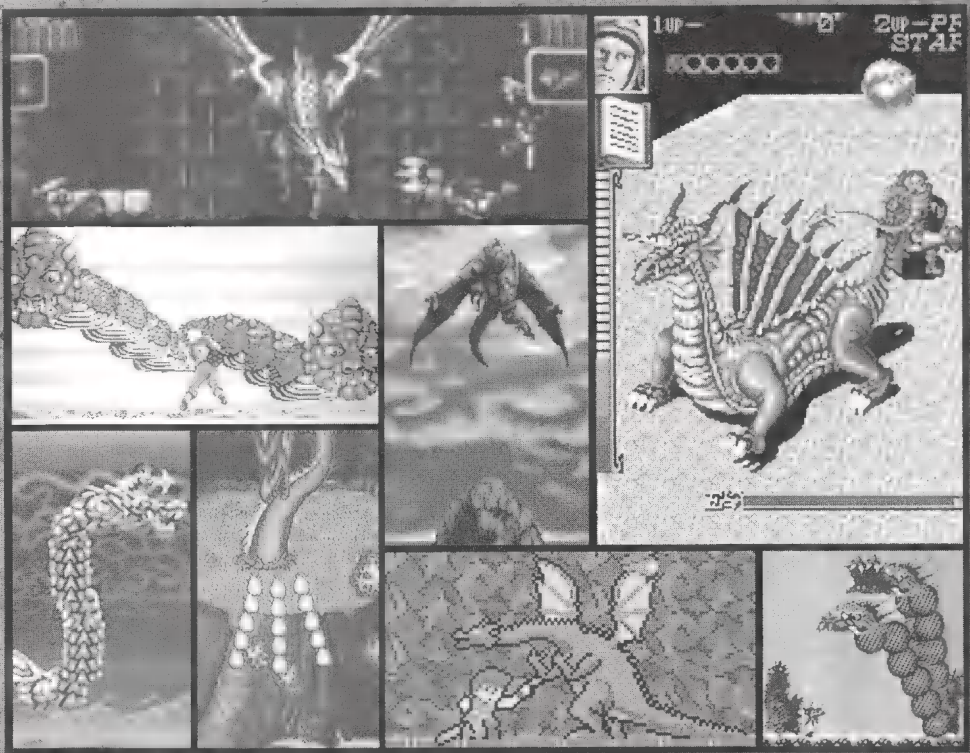
（[illegible]）



対戦格闘ゲームの原点ともいえるストⅡ。[illegible]
©CAPCOM CO.,LTD.

INFORMATION 投稿・リクエスト募集……「ゲーマー用語の基礎知識」では、扱って欲しいジャンルやテーマ、解説して欲しい用語等を随時募集しています。宛先は↓
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー アルカディア編集部 ゲーマー用語係 Eメールによる投稿は「arcadia@[illegible].co.jp」まで。

OLD GAME MUSEUM



今回のキーワード「ドラゴン」

ビデオゲームの中のドラゴンたち

明けましておめでとう！　と言うにはちと遅いが、今回は記念すべきミレニアム・イヤーの干支である「辰」をお題にしていってみよう。古今東西和洋折衷、シューティングからアクションまで、ジャンルを問わず集めてみたよ～ん。

TEXT：RED

というわけで今回は、2000年の干支である「辰」にちなんで、ビデオゲームに登場する龍や竜やドラゴンなんかにスポットを当て、それらが登場するゲームを紹介するという内容でお送りしていこう。

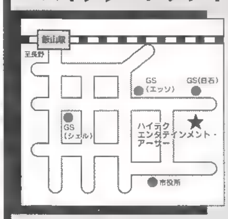
龍や竜やドラゴン（面倒なので以下ドラゴンで統一）が出てくるゲームってのは実に多くて、意外と盛り上がるネタなんだ、これが。考えても見てくれ、今年は運よく辰年だったからいいようなものの、これがねずみ年とかだったら、こんな企画、成立しねえ！ねずみが出てくるゲームなんて、フリスキートムとピーターパックラットぐらいのもんだからな（編注：マッピーは？）。……ってことで、ドラゴンゲームを思い出していくことにするか。

まず真っ先に思い付くのが、ドラゴンスピリット&ドラゴンセイバーの2大ドラゴンシューティングだな。知らない人のために説明しておくと、この2つのゲームは、自機がキングギドラになったゼビウスだと思ってくれてOK！　敵にもイカスドラゴンが出演。セイバーに出てくるドラゴンゾンビは超カッコイイ。クソ弱だけどな。

自機がドラゴンという大冒険でドラスピが成功したもんだから、みんな強気になって、それ以降は実に個性豊かな自機ドラゴンゲーが誕生したもんだ。みんな一癖あるゲームばっかりだぞ。サイバリオンなんか、ラスボスが自分と同じ形のメカドラゴンだったりして、その場面だけ見るともう何のゲームなんだかわからなくなる。ゲーム的にはよく出来ていて、非常に面白い。超名作だな。

オールドゲームのある店

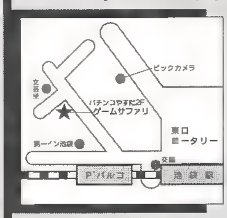
ハイテクエンタテインメント・アーサー



〒389-2253
長野県飯山市大字飯山本町1169
TEL0269-62-3017
●アクセス方法
JR飯山線飯山駅より徒歩7分（駐車場15台アリ）

●主なレゲータイトル／グラディウス、ファイナルファイト、迷宮島

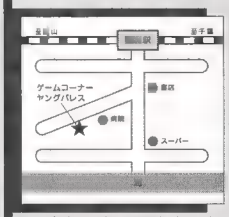
ゲームサファリ



〒170-0013
東京都豊島区東池袋1-42-3パチンコやすだ2F
TEL03-3981-2544
●アクセス方法
JR池袋駅東口より徒歩3分

●主なレゲータイトル／ワンダーボーイモンスターランド、スーパーストリートファイターⅡX、エイリアンvs.プレデター

ヤングパレス



〒296-0001
千葉県鴨川市横渚884-6
TEL0470-93-6431
●アクセス方法
外房線　鴨川駅より徒歩3分

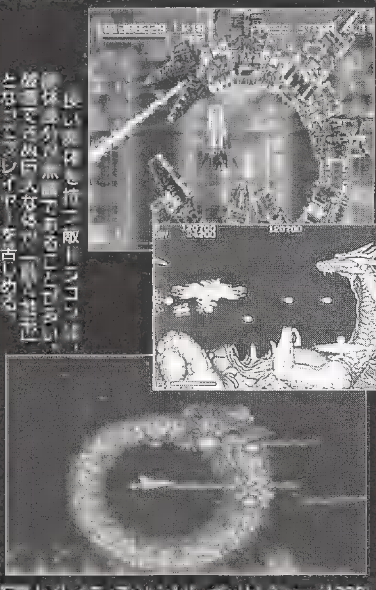
●主なレゲータイトル／くにお君、飛翔鮫、バブルボブル、ファイナルファイト

ゲー事典　辰年以外でも、このような企画は成立するのだろうか？「いける」と思う人は、干支とその動物が登場するゲーム名をたくさん書いて、アルカディア編集部「OLD GAME MUSEUM」係まで送ってくれ。E−mailでもOK。締め切りはなしだ。



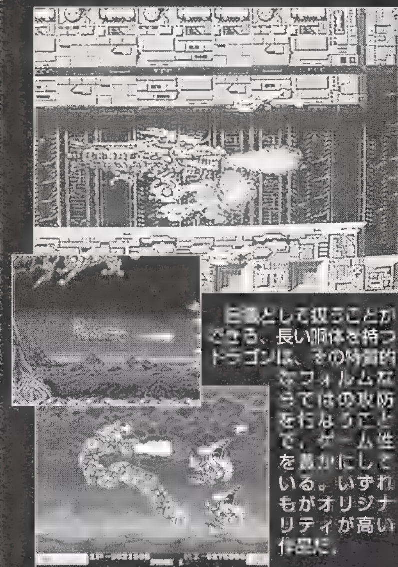
アクションゲームに登場する敵ドラゴンのほとんどは、強力なファイヤーブレスを武器に、問答無用で自キャラを攻撃してくる。ドルアーガの塔のクォックスなどは、その代表的な存在といえるだろう。

写真上／ドラゴンバスター(ナムコ／1985)
写真右／ドルアーガの塔(ナムコ／1984)
写真左／ダークシール(データイースト／1990)



長い胴体を持つ敵ドラゴン。胴体部が無敵であることも多い。画面を右に左に大きく動き、「恐ろしさ」と相まってプレイヤーを苦しめる。

写真上／レイディアントシルバーガン(トレジャー／1998)
写真中／ロストワールド(カプコン／1988)
写真下／沙羅曼蛇(コナミ／1986)



巨体として扱うことができる、長い胴体を持つドラゴンは、その特徴的なフォルムならではの攻防を行なうことで、ゲーム性を豊かにしている。いずれもがオリジナリティが高い作品だ。

写真上／サイバリオン(タイトー／1988)
写真左／天聖龍(ジャレコ／1989)
写真下／ドラゴンブリード(アイレム／1989)

まだまだいるぞ！ ゲーム界のDRAGONたち

ゲームタイトル	メーカー	解説
ガイアポリス	コナミ	ガラハッド(自キャラ)。竜人。
マーベルランド	ナムコ	パコ(自キャラ)はドラゴン族。
サイバーン	カネコ	自機は龍を改造した生物兵器という設定。
すくすく犬福	ビデオシステム	竜福。中華街で登場するゆんまおの犬福だにょ。
マグマックス	日本物産	円盤の上にドラゴンの首が……。
チキチキボーイズ	カプコン	ガメドラゴン。カメ+ツインヘッドドラゴンだ。
サイドアームズ	カプコン	ラスボス（バハムート）。その他多数。
プラスアルファ	ジャレコ	4ボス(ミシュラ)。火山口にいた。
ぷよぷよ	コンパイル	ケンタドラゴン。
カダッシュ	タイトー	ドラゴンゾンビ。その他多数。
グラディウスⅡ、Ⅲ、Ⅳ	コナミ	火竜、砂竜、流体金属(?)竜。その他多数。
魔境戦士	データイースト	5ボス。妙に長細い緑のドラゴン。
キングオブドラゴンズ	カプコン	ドラゴンライダー。その他多数。
マジックソード	カプコン	ボスやドラゴンパピーをはじめ、いろいろ。
エクセライザー	ジャレコ	3面にそれっぽいのが……。
ブラックドラゴン	カプコン	ラスボス（ブラックドラゴン）。その他多数。
バスター	セサミジャパン	キングギドラみたいな敵が出現。
ダダンダーン	コナミ	炎、冷気の2つ首のドラゴン。
バンダイク	UPL	ラスボス(?)4つ首のやつ。
ファイティングファンタジー	データイースト	アーマードラゴン。一般的にはハルバードか？
ゼクセクス	コナミ	3ボス。和風テイスト溢れるドラゴン。
レジェンド・オブ・ヒーロー トンマ	アイレム	キラゴン。東洋系ドラゴンだ。
スパルタンX	アイレム	壷から出てくる。
トライゴン	コナミ	元祖ドラゴンレーザー。
上海	サン電子	タイトル画面等。

ドラゴンブリード、ブラックハートといった渋めのヤツも忘れちゃいけない。ドラゴン+上に乗る主人公というこれらのゲームは、無敵部分であるドラゴンの体や尻尾で主人公を攻撃から守る、という共通したゲーム性を持っているのが興味深いところだ。弱点の頭を胴体で守るセイントドラゴンも同じタイプ。頭隠して尻隠さず、が攻略の基本ってわけだ。

ドラゴンガンは、主人公がドラゴンの形をした銃で、巨大なドラゴンを倒していくガンシューだ。無茶苦茶カッコイイが、鼻血が出るほど難しいので、見かけたら気を引き締めて挑戦してくれ。

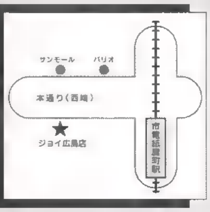
こう見てみると、ファンタジーの世界観を持つアクションゲームでは、ドラゴンが出てこないゲームのほうが珍しいくらいかもな。ほとんどが敵としてだが。やはり大御所はファンタジックアクションゲーが多い、カプコンだな。D&D®にはレッドドラゴン、ラスボスのシンをはじめ、魅力的で強大なドラゴンが多数登場してる。マジックソードも多くのドラゴンが登場する。ロストワールドにはダストドラゴンなんつー、ちょっと変わったのもいたな。

アクションの名作、ガントレットシリーズでは、Ⅱからドラゴンが登場した。と言っても、「レジェンド」で登場したような立派やつじゃなく、「なんか変な塊がファイヤーボール撃ってきてる」ぐらいにしか見えなかったけどな。

ドラゴンランドが舞台のスペースハリアーも、ドラゴンがたくさん出て来たゲームだったな。味方のカワイイ(?)ドラゴンに乗って去っていくエンディングは、ネバーエンディングストーリー……と、誰もが心の中でつぶやいていたものだ。

和風のゲーム自体が少ないこともあって、「和ドラ」を見る機会がほとんどないが、「和ドラ」の代表といったら、やはり源平討魔伝に出てくる3つ首のドラゴン（オロチ）だな。

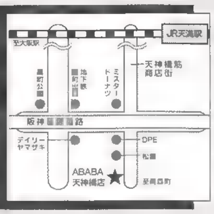
ジョイ広島店



〒730-0031
広島県広島市中区紙屋町2-3-21　ロイヤル観光ビル5F
TEL082-246-6821
●アクセス方法
三洋本線広島駅から路面電車で「紙屋町」へ。「紙屋町」下車徒歩5分

●主なレゲータイトル／トリオ・ザ・パンチ、ドルアーガの塔、グラディウスⅡ、グラディウスⅢ、ゼクセクス、タンブルポップなど

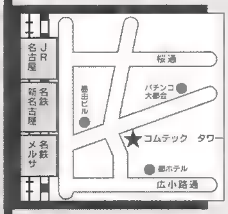
アババ天神



〒530-0041
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23
TEL06-6357-6677
●アクセス方法
JR天満駅より徒歩5分／地下鉄扇町駅より徒歩3分

●主なレゲータイトル／R-TYPE、マジックソード、天地を喰らうⅡ

コムテックタワー



〒450-0002
愛知県名古屋市中村区名駅4-10-20
TEL052-565-6471
●アクセス方法
JR名古屋駅より徒歩5分（豊田ビル東スクランブル交差点角）

●主なレゲータイトル／ドルアーガの塔、グラディウスⅢ、vsスーパーマリオブラザーズ、チェルノブ、ASO、エイリアンvsプレデター

ゲー事典　編集部でドラゴンにまつわるゲームをリストアップしていたら、かなり？　なタイトルも話題にのぼった。本文中のレイア・ドラゴンあたりはまだましなほうで(?)、紫炎龍やストライダー飛竜、龍虎の拳、ドラゴンニンジャ、スケバン雀士竜子etc……のようにゲームタイトルに龍（竜）の字が入っているだけ、なんていうタイトルを挙げる輩もいたのだ。

Rescue Emulator!
レスキューエミュレータ!

エミュレータの見る夢

ゲームセンターは基本的に、その場限りのものだ。その諦念の中にいっときを大事に生きてきたが、ときには振り返りたいこともある

Text:[illegible]

大きな願い

エミュレータの語幹は「emulate」。見習う、という意味がある。だから、「emulator」は見習うもの・ひとのこと。転じて、「似せて動かすもの」を意味する。さらに、コンピューター用語的解釈を加味すると、「あるシステム上で、別のシステムの機能をソフトウェア的に再現し、動作させるもの」となる。

さて、失われたビデオゲームを棺桶からたたき起こすがごとく現世へと呼び戻す、我らがアーケードゲームエミュレータ（以下AGE）。

AGEでもっともメジャーなMulti Arcade Game Emulator（M.A.M.E.）は、千数百ものアーケードゲームに対応しながら無料で配布されている。開発は無償の献身によって支えられ、現在では多人数の開発者によって開発が進められている。何かの見返りを期待するわけでもない人たちが、エミュレータを支えている……何故?

消えゆく光に

アーケードゲームの一生は儚い。一時（いっとき）をゲームセンターで輝かせ、やがてそう長くない寿命を終えて、店頭から消えていく。店舗から撤去されたゲームは、アジア圏へと輸出されて第二の人生を送ることも多いという。また、愛好家のところで愛蔵され、優雅な老後を過ごすゲーム基板もあるだろう。

しかし、一般のプレイヤーの感覚からすれば、店頭から撤去されたときが、そのゲームとの今生の別れだ。移ろいゆく時の中に浮かんでは消え、というまほろばの感覚が、ゲームセンターの魅力の一翼を担っているということはわかる。

しかし、決して振り返ってはいけないとわかっていても、振り向きたくなる瞬間はあるものだ。

船はたゆたう

形あるものは壊れていく。すべての破壊は再生へのプロセス、必要があって壊れていくのかもしれない。しかし、どんなことがあっても失いたくないもの、守っていきたいものがある。

AGEは結果的に、数千ものアーケードゲームの所在を、ネットワークの世界へと移した。ネットワークの冗長性によって強固に守られ、永遠の命を得たオールドゲームたちは、恐らく二度とプレイヤーの前から姿を消すことはないだろう。

現在、AGEはアーケードゲームのノアの箱船たりうる存在となっているのである。

AGEの開発者たちがそうしたことを意図しているのかはわからないが、特にM.A.M.Eの精力的なバージョンアップとアーケードゲームの草根を分けるかのような対応ぶりを見ていると、アーケードゲームというものへの思い入れがほの見えてくるのである。

熱情のゆくえは?

思えば、メーカーは昔のタイトルに対して冷たい。もちろん、商業的な寿命を終えた作品をサポートする意味は、特に業務用の場合ないだろう。

しかし、それを求めるプレイヤーがいる以上、エミュレータもその存在意義を見いだされる。

きれいごとをいっても、やはりエミュレータは「灰色」の存在だ。侵害された権利があれば、権利の所有者は当然権利を主張をすればいい。

とはいえ、既にその存在が広く知られ、AGEにニーズが生まれた以上、そのニーズを昇華し、満たす以外に、この問題を根本的に解決する手段はないと考えるが、いかがだろうか。

レゲーコーナー設置店

【ゲームプラザ　ヴィクトリア】
〒005-0004　札幌市南区澄川千4条3丁目3■
TEL／011-813-6025
アクセス方法／地下鉄南北線　澄川駅で降りて徒歩5分
主なオールドゲーム／ファイナルファイト、ナムコミュージアム、ウルフファングなど月によってかわります。

【トライアミューズメントタワー】
〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋■■■より徒歩5分
主なオールドゲーム／リクエストによる

【ギャレッソ■田沼店】
〒274-0825　船橋市前■西2-15-16 酒井ビル内
TEL／047-474-4761
アクセス方法／JR津田沼北口を出て徒歩2分
主なオールドゲーム／モンスターランド、魔界村、ウルフファング、1942など

■■間ファンタジー】
〒391-0001　長野県茅野市茅野2730
TEL／0266-72-5339
アクセス方法／中央線茅野町よりタクシー4分、中央高速　諏訪I・Cより3分
主なオールドゲーム／ASO、くにお■（テーブル台）、ドルアーガの搭など、200タイトル以上のストックよりリクエスト可能。

【遊ingポイント　セオラ】
〒525-0032　滋賀県草津市大路1丁目7-12
TEL／077-562-0428
アクセス方法／JR草津駅より徒歩4分
主なオールドゲーム／ファイナルファイト、グラディウスII、エキサイティングアワー、アルゴスの戦士

【ゲーマーズハウス　ガンマ】
〒563-0032　大阪府池田市石橋1-8-10　ステーションプラザ3F
TEL／0727-62-6780
アクセス方法／東急宝塚線石橋駅下■西口から200M
主なオールドゲーム／ミサイルコマンド、アテナ、ヘッドオン、スイマー、ロストワールド、その他多数

【タイトーイン002スタジアム】
〒560-0026　大阪府豊中市玉井町1-9-3
TEL／06-6844-0586
アクセス方法／阪急宝塚線　豊中駅　西口より徒歩1〜2分
主なオールドゲーム／アフターバーナーII、USクラシック

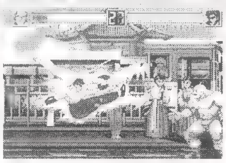
【モンキーハウス本館】
〒810-0044　福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
TEL／092-731-0052
アクセス方法／西鉄バス六本松停留所より徒歩0〜1分
主なオールドゲーム／イメージファイト、スーパーバレー'91

「オールドゲームミュージアム」ではオールドゲームコーナーを設置している店舗を応援します。掲載希望の店舗さまは店舗名・連絡先・店長名・担当者名・現在設置しているオールドゲームの数およびゲームタイトルを官製ハガキに明記して下記の宛先にお送り下さい。
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー　アルカディア編集部
オールドゲームミュージアム　係　まで

募集



ノーティーボーイ
(ジャレコ/1982)
中央にいる長細いのが「ドラゴン」だ。
©1982 JALECO・JAPAN LEISURE CO.LTD.



ワールドヒーローズ2JET
(ADK/1994)
名前だけのものや、エフェクトにまで……。
©A.D.K 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

さて、ここらで周りのライターや編集の話も聞いてみっか。

「マジシャンロードって、ドラゴンに変身するよね」そう言えばそんな気もした。「獣王記も変身しなかったっけ？　確か4面……」へ〜そうなんだ。「デスブレイドでも出てくる。必殺技のことをゲロとか言ってたよ」何それ？「フェアリーランドストーリーのラスボスってドラゴンじゃないっけ？」うん、たしかそうだった。

「SRDの確か6ボスだったと思うけど、プレートドラゴンとかいうヤツがいた」あ〜いたいた、確かに渋いね。スピードアップがないとハマルんだよな。「ジャングラーの自機って、ドラゴンって設定なんじゃなかったっけ？」なんだそりゃ？　ムカデにしか見えねえぞ。「いや、確かインストのイラストに……」渋いっつ〜か、本当なのかよ……。「ノーティボーイでも出てなかった？」それってまさか、草むらから時々首だけ出して火を吐くヤツ？「そうそう」マジか……ダチョウかなんかだと思ってた。

「ニンジャコマンドー」ん？ドラゴンなんて出てきたっけ？「いや、あの女キャラの名前がレイア・ドラゴンだったような……」ああ、あの耳吹き出すコマンド技で稼ぐんだよね（編注：耳から出しているんじゃないよ）。「レイア・ドラゴンがありなら、リュウとかもOKでしょ」。「じゃあ、必殺！　無頼拳のリュウ」じゃあ、ってなんだよ……そう言えば、昔のカプコンゲームって、リュウって名前のキャラが結構いたよな。挽歌もそうだし。「怒首領蜂の強化レーザーの先っぽって、竜の頭のエフェクトだよ」。あれねえ、見えないから普通は。そろそろ誌面も尽きてきた、竜頭蛇尾だがこれにて終了〜。

ゲー事典
お詫びと訂正：前号、オールドゲーム取り扱い店舗紹介コーナーで北海道・ゲームプラザ　ヴィクトリアの連絡先に間違いがありました。訂正すると共に、ゲームプラザ　ヴィクトリアの皆さま、ならびに読者の皆さまに深くお詫び申し上げます。　■：北海道札幌市南区澄川条3丁目3番　正：北海道札幌市南区澄川4条3丁目3番

マイノリティが熱狂した街頭電子芸術の再評価

TWENTY CENTURY ARCADE GAME EXPRESSION

20世紀アーケードゲームの表現

**表現に限界があった時代、可能性だけは無限に開かれていた。表現が現実に近づいた現在、近づいた分だけ、その可能性の領域が食い潰されていったのだろうか。
アポロ11号の月着陸は、人類最大のロマンを携えて33万Kmの虚空へと消えていった。
アポロ11号が持ち帰ったのは、キラリとも輝かない石コロだった。**

No.002「スキャンライン & レイライン」

Introduction

ビデオゲームはあこがれの象徴だった。きらびやかな色彩と荒いドット、プリミティブな造形のキャラクターにも宇宙を感じた。新しいゲームが出れば、そこに新しい世界を見い出し一喜一憂したものだ。

今もアーケードゲームと交わる生活を送っているが、初めての衝撃から20年経つと、さすがに当時の感動いまだ醒めず、という具合にはいかない。

10年来通い続けるゲームショウだが、仕事で行くようになったということ以外の部分では、わざわざ足を運ぶ必然性や、自分に対する動機づけが薄まってきている……。

こんなことは、今更改めなくともわかっていることなのだが。

TEXT:袴田直樹

モノクロームの時代

ジュール・ベルヌは、人類の新たな時代を約束し、ジョルジュ・メリエスは、銀幕に未来像を焼き付けた。SF映画「月世界旅行」、カキワリまる出しの、月世界のセット。しかし、そんなことに文句をつける奴は誰もいやしなかった。モノクロームのどこまでも灰色の世界は、現実の月世界を象徴していたのだろうか、セットは極彩色だったのだろうか?

あの映画は、ある種当時の人々に、ビデオゲーム的な刺激を与えたのだろうと想像する。

◆

ビデオゲームもモノクロームから出発している。

初の商業用ビデオゲームとして名高いナッチングの「コンピュータースペース」(1971)、アタリの「ポン」(1972)など、アーケードゲームの始祖たるゲームはモノクロームだ。

当然ながら当時は表現自体はあまり問題ではなく、とにかく画面内をキャラクターが動く様子を見るだけで感動できた時代だ。画面が地味だったこともあってか、まずはその存在を認知させようと、筐体のほうの自己主張が強かった時代でもある。

この当時は、画面をドットの集合で描くラスタースキャンとは一線を画す、ベクタースキャンという描画方式を採用したゲームもその生を謳歌していた。

ベクタースキャン

ラスタースキャンは右上から左下まで、一定の周期で走査を行ない絵を描いているのだが、ベクタースキャンは直接XY座標間に線分を描画する。ベクタースキャンのゲームでは、キャラクターは線で構成され、直線的な表現になる。走査の始点と終点はデジタルに制御するから定量化することになるが、始点と終点の間は、連続性のある表現である。つまり、ベクタースキャンはラスタースキャンには描画できない本物の斜線が描画できるわけだ。

ラスタースキャンは、定位置を走査する仕組みだから、表現は完全に定量化される。ちなみに、ラスタースキャンにおける斜線は近似値になる。つまりギザギザしている。この違いは大きく、特に動きのなめらかさにおいては、ラスタースキャンはベクタースキャンの足下にも及ばなかった。

「Tailgunner」はワイヤーフレームで描かれた3Dの戦闘機が縦横無尽に飛び回るというもので、こうした映像は、当時のラスタースキャンのゲームには求められないものだった。

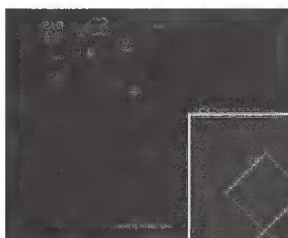
ベクタースキャンは描画が軽く、当時のCPUでもこうした表現が可能だったのだ。

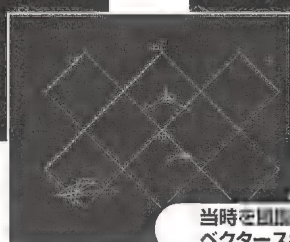
当時を知る者なら、ベクタースキャン方式のゲームに一種のオーラを感じたのではなかろうか。それでも、ベクタースキャンのゲームは後に絶滅することになる。

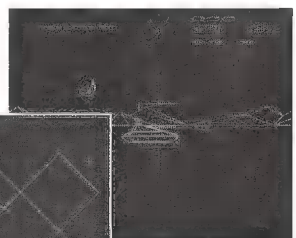
ラスタースキャンの世界へ

モノクロームの時代の最後を、とびきりのヒットで飾ったのが、ご存じ「スペースインベーダー」だ。当時はテーブル筐体のほうが多くて、純正の筐体でプレイした経験がある人は少ないかもしれないが、初代のスペースインベーダーは、ハーフミラーを使ったギミックがイカしていた。立体的なカキワリの中に、フワリと浮き出すようにインベーダーが表示されて、その視覚効果が抜群だったのだ。シーンの一部となったカキワリの蛍光色が相まって、モノクロームの画面をうまくカバーしていた。あれは、現在に復活させてほしいギミックである。

「スペースインベーダー」の登場から1年後、「スペースインベーダー」のカラーバージョンが登場し、以降アーケードゲームはカラーの時代へと突入する。ベクタースキャンもカラーの描画ができるタイプがあったが、ラスタースキャンの進化により、影を潜めていくことになる。ベクタースキャンは多色発色できなかったのと。面を塗るということができなかったのだ。時代の趨勢に残念ながら飲まれてしまったベクタースキャンだが、ラスタースキャンが持ち得ない特徴があるだけに、いつの日か再評価される日がやってくることを信じている。


ASTEROIDS


TAILGUNNER


BATTLE ZONE

当時を回顧したベクタースキャンゲームたち

ゲー事典 インベーダーがカラーになってすぐ、とあるメーカーのインベーダー基板の一部に「カラー」というシールが貼られていたことがあった。「そこまで主張するか!」と随分後になって感じたものだったが、当時としては大まじめだったに違いない。まさにカラーテレビ普及の時代を彷彿とさせる事実である。

自宅で家庭で
業務用ゲーム基板を
動かそう！

ゲーマー究極形態 ARCADER NEO アーケーダー・ネオ

第2回

『業務用ゲーム基板を楽しむのに必要な作業について』

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、用語解説付きであることを表しています。

TEXT:袴田 直樹
http://home2.highway.ne.jp/hakamata/

前回では基板を動かすのに最低限必要なものを解説してきた。そんなに大げさに考えなくても道はイロイロあることがわかって頂けたと思うがいかがだろうか？　今回はそれらを具体的にどうつなぐのか、といった内容について解説していこう。今回の内容を把握すれば、とりあえず業務用ゲーム基板で遊ぶことができるようになるだろう。

まずは接続！

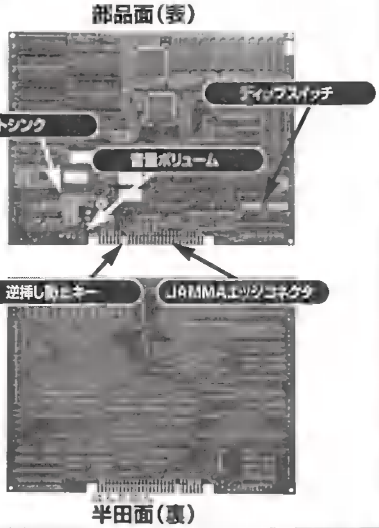
業務用ゲーム基板（以下基板）を動作させる場合、基板とコントロールボックス（もしくはゲーム筐体）との接続は、いうまでもなく必須だ。そしてそれは、トラブルを未然に防ぐため、正しい知識をつけたうえで挑みたい作業でもある。間違えると基板を故障させる恐れがあるので、正しい接続方法は前提知識としておさえたい。と凄んでみたが、つまるところ表か裏か、というだけの話だ。向きを反対に挿してしまうことを「逆挿し」といい、これが基板を扱う上での一番の御法度。「逆挿し」しないようにすることがはじめの一歩であり、接続のヒケツのほぼすべてだ。

基板の表裏

まずは、下の写真を見てもらおう。そして、基板の各部の名称を確認してほしい。

基板には表裏がある。基板は基本的に、片面に色々な部品が載っており、それらの部品の「足」が基板の逆側へ突き抜けて、突き抜けたところで半田づけされた構造になっている①。それを部品面と半田面などと表現する。部品面が表、半田面が裏と覚えておけばいい。

ただし例外はある。「スーパーリアル麻雀PーⅡ」などがそうで、なんとこれがJAMMAエッジコネクタとの表裏の関係が通常の反対。念のため基板購入時には「ピン配列表」②をもらうようにして、仕様を確認しておきたい。



基板の各部の名称

ハーネスはカスガイ

基板とコントロールボックスの接続には、「ハーネス」を使う。ハーネスとは、電線のタバの両端にコネクタがついた物体のこと。

コントロールボックスの機種ごとにコネクタの形状が異なるため、自分の持っているコントロールボックス用に作られたハーネスが必要となる。これが最初のポイント。

そして、遊びたいゲームの規格に合ったタイプのハーネスである必要もあるわけだが、ここ15年間ほどに発売された基板は、ほぼJAMMAという規格に統一されている③。つまり、15年以上前のゲームをやらない限りは、JAMMA規格に準じたハーネスを1本持っていればこと足りることになる。これがハーネスに関する第二のポイント。

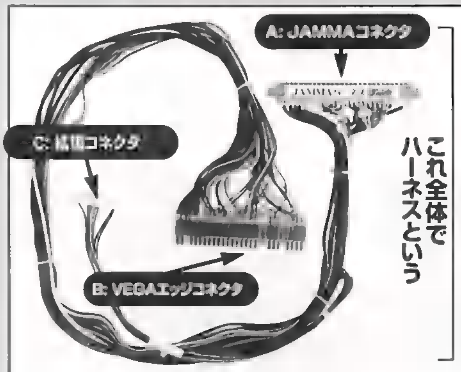
しかし、昔の基板は、信号をやりとりするコネクタの形と仕様が個々に違い、ピン数が異なったり、並びが違っていた。その昔は、メーカーごと、ゲームごとに規格が違っていたのだ。だから、15年以上前、JAMMA規格以前のゲームをコントロールボックスで遊ぶためには、自分のコントロールボックス用に作られ、所望のタイトルに対応したハーネスが必要ということになる。これが知っていて損はない第三のポイント。

ハーネスと基板とを接続するときは、ハーネスのコネクタの規格名が印刷されていたり、「部品面」だとかゲームのタイトルのシールが貼られているほうを基板の部品面に合わせればOK。

コントロールボックスとハーネスとの接続にも表裏があるが、コントロールボックスに部品も半田もないので、この場合、部品面は上、半田面は下と覚えておこう。

最近の機種では、ハーネスのコントロールボックス側にも逆挿し防止キーが設けられているので、逆挿しということが構造上不可能になっていたりする。挿さるように挿していけば遊べてしまう。いい時代になったものだ。

JAMMA規格にも逆挿し防止機構はある。エッジコネクタの向かって左から7番目の切り欠きが、JAMMA規



これ全体でハーネスという

A：基板のJAMMAエッジコネクタにつなぐ。シールを貼ったほうが基板の部品面を向くように接続。
B：コントロールボックスにつなぐ。このハーネスはVEGA Jr.用だ。
C：これはCAPCOMのCP-SYSTEMⅡ用の拡張コネクタ。通称キックハーネス。

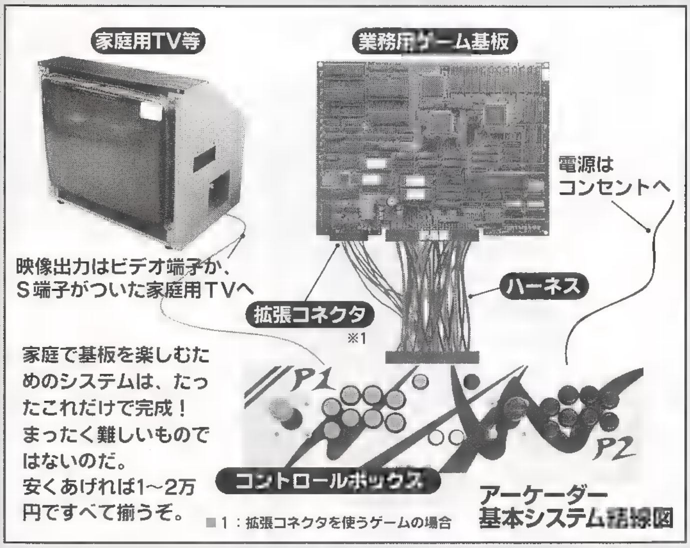
ゲー事典 袴田直樹(はかまたなおき):学生時代から3年半のゲームセンター店員を経てハーネスの内職(作ったハーネスが5万本〜)や個人リース業を手がけ(株)ティーエムシージャパン入社。筐体整備・基板屋など経験を基に99年春、(有)センテックを設立。基板関連の雑誌記事も執筆し、知る人ぞ知る存在。かのVG2というサークルにも参加。植村伴北氏との交遊も深い。

格で規定された逆挿し防止キーだ。JAMMAハーネスのコネクタ側もキーにあたる部分が目止めされていれば、逆挿しを防止できるわけだ。手持ちのJAMMAコネクタの7番目が空いていたら、半田などで表裏をつないでしまうといい。以降物理的に逆挿しができなくなる。

ちなみに、ゲーム筐体を買うと、JAMMA規格のハーネスが直接生えていて、そのままではJAMMA以外のゲームが遊べない。筐体でJAMMA規格以外のゲームを遊びたい場合は、固有規格からJAMMA規格へ変換する中間ハーネスというものを利用する。基板屋さんで売っているか、売っていなくても作ってくれるはずだ。

モニタとの接続

筐体の場合は必要ないが、コントロールボックスをモニタに接続するという作業がある。基板の映像はアナログRGB信号なので、それをそのまま受けられるモニタを用意するともっとも綺麗な画像で楽しめるのだが、RGB端子のついたテレビ(④)はそうそうないだろう。家庭用テレビを使う場合なら、コントロールボックスについているビデオ端子から、ビデオケーブル、Sビデオケーブルで、テレビのビデオ端子、S端子につないでしまえばOK。これで基本的な接続は終わり。あとは遊ぶだけだ。



アーケーダー基本システム結線図

■1：拡張コネクタを使うゲームの場合

拡張コネクタいろいろ

よく格闘ゲームをプレイするときにお世話になる拡張コネクタについて説明しよう。JAMMA規格は6ボタン格闘が登場する前の規格だ。従って、ストリートファイターⅡのような多ボタンのゲームには対応しきれない。あふれたものは、JAMMAとは別に作りつけた拡張コネクタで補うという方法がとられている。例えば、ストリートファイターⅡの場合、JAMMAエッジコネクタ内に小P中P大P、拡張コネクタのほうに小K中K大Kという割り当てになっている。この場合、JAMMAコネクタをつないで、さらに拡張コネクタをつないでやる必要があるのだ。格闘ゲームにおけるキックボタンのための拡張コネクタは、俗に「キックハーネス」と呼んだりする。キックハーネスでは、カプコンのCP-SYSTEMⅡの拡張コネクタが事実上の標準(⑤)となっている。格ゲー好きなら、自分のコントロールボックス用のキックハーネス付きJAMMAハーネスを一本買おう。



CP-SYSTEMⅡの拡張コネクタ。四角いコネクタからキック信号をとる。

補講……ステレオで音を聞くために

自宅で遊ぶなら、音声はステレオで聞いてみたいと思うのが自然な欲求だろう。しかし、JAMMAエッジコネクタからは、モノラルの音しか出力されていないという事実に愕然とするかもしれない。以前は筐体がモノラルだったため、大概の基板はモノラル出力だったのだ。そして、JAMMA規格にも、モノラル音声分のピンしか規定されていない。つまり、ステレオ出力可能な基板は、その基板独自の方法でステレオ出力を可能にしているのだ。だから、ステレオで音を出したいと考えた場合、最初にすべきは基板がステレオ対応かどうかの確認だ。確認方法は以下の通り。

①テストモードやディップスイッチでステレオ／モノラル切り替えの項目がある。

②基板のどこかにステレオ／モノラルの切替のジャンパ(ピンを挿しかえることによって切り替えるスイッチのようなもの)がある。

③ステレオ出力端子がある。

以上3点のどれかに当てはまれば、ステレオ出力が可能な基板と判断できる。

③以外の要素でステレオ出力対応基板と判断できたなら、ステレオ音声出力端子を探さなくてはならない。音声出力方法は基板によってまちまちなため、その都度工夫が必要だ。

カプコンのCP-SYSTEMⅡ・ⅢやナムコのSYSTEM12などは、拡張コネクタとはいえ、音声出力が一般的なピンジャック(赤白のアレ)なので街の電気屋でコトが済むが、そうでない場合、配線図と基板をながめてピンと来るようなら自作、来ないようなら基板屋さんに依頼するのが無難だろう。前述のケース以外では、大概特殊なソケットから出力されているので、それにあった部品の調達からはじめなくてはならない。一応基板別の傾向をざっとさらうと、

・コナミ・セガ・タイトー系の部品は手に入りやすい／ナムコ・カプコン系の部品は入手しにくい／カプコンのQサウンドは、効果発揮に専用アンプが必要／ナムコはシステム2の頃から専用コネクタを使用。このコネクタにはキックボタン・ステレオ出力・アナログ出力などが統合されている／ナムコのヘッドホン端子は間にボリュームを入れる必要あり(⑥)／コナミのステレオ出力はマイナス側をラインのGNDにつなぐと音が出ず／MVSの2・4・6本挿しはJAMMAでありながらステレオ出力対応。しかし、モノラル出力がない……など。なかなか一筋縄にはいかないね。ではまた。

ARCADER用語解説

①【突き抜けたところで半田づけされた構造】……最近では表面実装といって、基板の片側のみで半田づけしてしまうことが多くなっている。

②【ピン配列表】………基板のエッジコネクタの、端子の役割が書いてある表。できあいのハーネスを使っているうちは必要ないが、ハーネスの断線時や、改造時に役に立つ。というか、ないと「終わる」。

③【JAMMAという規格】……JAMMAという規格は1986年。コナミは沙羅曼蛇（筐体販売）ナムコはシステム86（源平討魔伝など）SNKはアテナ（GNDがSHOT5の位置まで来ている）からで、現在のような6ボタン格闘のちょい前の規格だ。

④【RGB端子のついたテレビ】……TVについているRGB端子は、大抵21ピンコネクタで、よく「歯ブラシみたいな」などと形容される。そんな歯ブラシはありはしないが。21ピンコネクタはRGBと音声の入出力までアサインされているので割とごっついコネクタだ。MSXの時代に良く使われて、その頃は対応TVも良くあったのだが、最近は余り見かけない。

⑤【事実上の標準】……CP-SYSTEMⅡの拡張コネクタがメジャーになるまでは、CP-SYSTEMの拡張コネクタがメジャーだった。気の利いた基板屋さんなら、CP-SYSTEMからCP-SYSTEMⅡコネクタへ、CP-SYSTEMⅡからナムコのSYSTEM12コネクタへと変換する、拡張コネクタの中間ハーネスも売っている。鉄拳、ストⅡ、ストⅢなどをまんべんなく愛するなら、この中間ハーネスをおすすめしたい。

⑥【ナムコのヘッドホン端子は間にボリュームを入れる必要】……ヘッドホン端子付き筐体に入れることを前提とした端子だから、ヘッドホン端子付き筐体のボリュームも前提にしている。可変抵抗をかまさないと爆音で耳が死ぬことになる。

ジャンク新聞

第2号
平成12年2月4日発行
担当：はまー

寒いですね～。こんな[redacted]はコタツに入ってぬくぬくとコンボ研究したいけど、ゲーセンじゃ……。

combo BBS 連続技掲示板

～コンボに必要なのは努力と忍耐～

今が旬の格ゲーといえば『餓狼』。システム的に、かなりおもしろい（かつ自己満）なコンボができそうなんですが、投稿は一通もきませんでした……。みんな、ネタを暖めすぎてないか？　熟成も機を逃すと腐っちゃうぞ！　求ム投稿（切実）!!

というわけで（？）、今回は『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』のネタが多めになっとります。

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE：ユン

●（幻影[redacted]）立ち中Ⓟ×n

立ち中Ⓟは弱Ⓚ＋中Ⓟと入力することで連発ができます。少しずつ間合いが離れてしまいますが、遠距離立ち中Ⓟは前進しながら攻撃する技なので、1～2発の空振りで接近しつつ、次の立ち中Ⓟを連続ヒットさせられます。ちなみに、浮かせてから立ち中Ⓟ連発を決めることもできます（数発ヒット～前に歩いて立ち中Ⓟの繰り返し）。　（千葉県　たろうさん）

●（画面端で）近[redacted]立ち中Ⓚ→[redacted]発動→遠距[redacted]立ち中Ⓟ→虎[redacted]子→（遠[redacted]立ち中Ⓟ→立ち弱Ⓚ→虎[redacted]子）×4→遠距[redacted]立ち[redacted]Ⓟ→強鉄山[redacted]｝→中鉄山靠→強絶招歩法

スライド入力を利用した幻影陣コンボ。虎撲子連発部分の詳細は、虎撲子ヒット→少し前に歩いて遠距離立ち中Ⓟ空振り→キャンセル立ち弱Ⓚ空振り（⬇⬉⬅＋弱Ⓚで入力）→スライド入力のⓅで空キャンセル虎撲子、となっています。遠距離立ち中Ⓟをキャンセルして技（立ち弱Ⓚ）を出し、ヒットバックをリセットすることと、スライド入力による立ち弱Ⓚの空キャンセルでわずかに前進するのがポイントです。難易度のわりにダメージは小さく、普通の幻影陣コンボ＋中攻撃程度しか減らせませんが……。　（神奈川県　藤田 幸三さん）

『3rd』になって制約がキツくなってしまったユンの幻影陣。それでも、コアなプレイヤーの研究によってさまざまなバリエーションが開発されている模様。上のコンボは連射スピード命なので実戦投入こそ厳しいものの、連射装置付きならいたって簡単。中Ⓟの高速連発で画面の端から端まで一気に押していく光景は、見ていてかなり笑えるぞ。
下のコンボの補足だが、中Ⓟ→弱Ⓚはキャンセルで出すのが絶対条件。タイミングが遅いと、弱Ⓚが前方転身に化けてしまうのだ。

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE：リュウ

●近距離立ち中Ⓚ（→しゃがみ強Ⓚ空振り）→真・昇龍拳

リュウにとっては貴重な、下段ブロッキング不能技からのヒット確認連続技。しゃがみ強Ⓚは1フレーム目からかなり前進するので、近距離立ち中Ⓚが密着でヒットしなくてもよい。　（神奈川県　本多 淳也さん）

スライド入力による空キャンセルでの移動は、さまざまな連続技に組み込めるようだ。この連続技の場合、空キャンセルに1フレーム使っているので、猶予時間は残り1フレーム。失敗した時のことを考えると、まさに「こだわり」のコンボといえる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99：キング

●（画面端）ストライカー庵→トラップショット×2～4

カウンターモード時は、トラップショット×3のあとダブルストライク（1発目）→スーパーキャンセルイリュージョンダンスが入ります。しかし、ヒット数のわりに全然減りません。
（？？？？さん）

トラップショットがヒットした直後に、地面に残っている八酒杯が当たってトラップショットが外れ（すぐに終わる）、落ちてくる相手にトラップショット……と、かなり笑えるコンボ。カウンターモード時は浮きが高くなるので、トラップショットを出すタイミングに注意。

DEAD OR ALIVE2：ハヤブサ&かすみ

●（ハヤブサスタート）⇦⇨⇦⇨F+K→｛⬇⇦+K（→かすみにチェンジ）→P+K（→ハヤブサにチェンジ）｝×n

タッグコンボですが、ハヤブサがヤバめです。昇竜脚（⬇⇦+K）が当たる限り、相手は宙に浮いたまま……。つまり、壁にブチ当たるまで延々とコンボが入り続けるワケですね～。　（兵庫県　山野 誠さん）

つい先日『ミレニアム』が発表された『DOA2』だが、これは旧バージョンでのタッグコンボ。驚異的な浮かせ直し能力を持つ昇竜脚を使えば、パートナーを問わず半永久コンボが可能で、山野さんは全キャラとの組み合わせを送ってくれた。ちなみに、パートナーをレイファン（使う技はPP⇦PK）にして、ハヤブサもステージ外周の角ではPP⇦Pを使うようにすれば、壁にブチ当たるのを回避できるぞ。

こんぼ昔話 ～簡単永久コンボの巻～

連続技とは難しいもので、つながりやすくすると「最初の技に戻った」という事態に陥りがち。それ即ち「永久コンボ」なのだが、反面教師として、あえてその究極形態を挙げてみたい。

第5位

ネオディオ（ワールドヒーローズパーフェクト）：ABC同時押し↓強Ⓚ×n

ABC同時押しで小ジャンプし、そこから4ヒットするジャンプ強Ⓚ。当たり前のように入る超高速の中段での永久は強烈だった。しかし、タイミングがシビアなうえ、体力差がつくと攻撃力に激しい補正がかかるゲームなので、K.Oまで決めきることは相当困難。

第4位

アキラ（バーチャファイター2）：P（KをGでキャンセル）×n

PKキャンセルを突き詰めると永久になってしまい、ガードされても強制連続ガードになるのでお構いなしにリングアウト。当然のように禁止令が下ったものの、PKキャンセル自体は非常におもしろいテクニックだったため、のちのゲーム（ラストブロンクスなど）に大きな影響を与えている。

第3位

リムルル（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣）：（相手の背後から）遠距[redacted]立ち中斬り↓キャンセルコンル メム×n

永久と聞いて外すわけにはいかないのがこのゲーム。攻撃力&気絶値の高さも相まって、永久・即死連続技は枚挙に暇がない。ちなみにこの連続技、簡単ではあるものの、偶然起こるヒットストップ処理の変化で失敗することがあるのが残念（？）。

第2位

リュウ（X-MEN vs STREET FIGHTER）：しゃがみ中Ⓟ→➡+中Ⓚ×n

テクニカルかつスピーディーなエリアルを用いた永久系が多いこの作品。その多くが研究の末に完成されたものだが、なぜか発売当初から当たり前のようにできてしまったのがこの連続技。もはや、相手に申し訳なくて自粛していた人のほうが多かったとか……。

第1位

ケンスウ（ザ・キング・オブ・ファイターズ'99）：穿弓腿（1ヒット）×n

栄えあるトップに輝いたのは、まだ「昔話」というには新しすぎるK.O.F'99のこの連続技。タイミングの要素があるとはいえ、この時期にきて「1つの技連発でOK」というのが鮮烈すぎる。さらに龍連打を使った「永久強制ガード」も持ってるし、文句なしの大賞だ！

ゲー[redacted]典　投稿する際の注意事項～その1：よく「ドリームキャスト版の○○で決まるコンボです。アーケードでも入ると思います」という投稿を見かけるけれど、やっぱりできるだけゲームセンターで確認してから送ってきてほしい。見た目や動きは同じでも、細かいところで変更されていることが多いので……。

Reverse side of PCB

基板の裏側

それは、ある意味尊敬

このコーナーでは、いわゆるバグに相当するものを扱うことになる。ただ、バグが見つかったからといって、そのゲームを軽視するようなことは微塵も考えていない。むしろ、開発者が考えていた以上に[illegible]された結果に発見されたという点で、尊敬の意のあれでもあるのだ。

006 演出ミス!?

今回は[illegible]選択。お互い向かい合った状態でストライクトリックを出した瞬間に、相手に一閃で突っ込んでもらう。すると、一閃の演出中にストライクトリックがヒットし、演出終了後は相手の目の前に[illegible]した状態で再現される（岡山県 [illegible]さん）

[illegible]・ポリゴンを使用したゲームにありがちな、カメラワークに関するバグ。ただ、元祖2D作品で見つけるのはかなり困難かも……。

007 片思い（?）は[illegible]大ナリ

KOF'98

今回は[illegible]。相手はCPUのケンスウ（ストライカーはアテナ）の時に起こった現象です。2人とも体力がわずかの状態で、CPUのケンスウがストライカーを発動。こっちはすでにソニックスローのコマンドを入力していて、その直後に発動しました。そして、ソニックスローがヒットしている間にアテナがケンスウの体力を回復。ふとケンスウの体力ゲージを見ると、なぜか[illegible]に……。[illegible]了時にはケンスウの体力が[illegible]と残っていました。（愛知県 R・Hさん）

[illegible]は、やられ方がおかしくなることは多かれど、体力の回復量まで変化してしまう状況があるとは……。ストライカーネタは尽きないですね。

008 スタンガン復活

KOF'98

タイムオーバー直後にマリーのストライカー攻撃のジャンプして[illegible]、マリーが相手を投げずに[illegible]ってしまい、食らったキャラはやられポーズの止まってしまいます。この状態は、次ラウンドに[illegible]するまで続きます。（ほげもんさん）

[illegible]は、いってるそばからまたストライカーネタが……。マリーは、ジャンプしてつかむところをヒットさせます。

SECRET COMMAND DATA BASE

～人には知る欲求がある～

最新作『グレート魔法大作戦』で、[illegible]をアピールしているライジング。今回はそのライジングの代表作「バトル」シリーズの[illegible]。

●バトルガレッガ

・魔法大作戦のキャラを使う

クレジット投入後、タイトル画面で[illegible]Aと入力してからスタート。

・隠しフォーメーション

指定のアイテムを5回[illegible]、[illegible]オプションアイテムを取ると、特殊なフォーメーションになる。フォーメーションと取れたアイテムの関係は以下の通り。

ワイド……ショット

サーチ……オプション

ホーミング……ウエポン

シャドー……ボーナス

ナニーン（2人プレイ時のみ）……前述の[illegible]のいずれかを取ったとき、2分の1の確率で出現

●ショットパワー5段階目

ショット最強時に、小さいショットアイテムを5個取り逃してからショットアイテムを取れば[illegible]。

●性能のカスタマイズ

機体を決定する際、ボタンによって性能が変化する。

A……標準

B……移動スピードアップ

C……自機の判定が縮小

A+B+C……[illegible]……B

[illegible]

●アームドポリス バトライダー

・性能のカスタマイズ

機体を決定する際、押すボタンによって自機の性能が変化。丸数字は移動速度の変化。カッコ内は初期速度。

A……[illegible]

B……オプション強化（[illegible]）

A+B……[illegible]

スタート……[illegible]強化

・ランダムエディット専用キャラを任意で選択可能に

クレジット投入後、タイトル画面で[illegible]Aと入力してからスタート。

・プレイヤーセレクト

・特別コース

クレジット投入後、タイトル画面で[illegible]A（プレイヤーセレクト[illegible]）、[illegible]AB（特別モード）上の順に入力してスタート。

・1UPアイテム出現法

ボンバーアイテム（[illegible]）を[illegible]。

・コースセレクト兼隠し要素

レバー[illegible]入れながら[illegible]。

・プレイ中の隠しコマンド

[illegible]

・フォーメーションチェンジ

バトルガレッガに登場した機体のみ、以下のコマンドを入力することで可能。

ワイド……[illegible]A

バック……[illegible]A

フロント……[illegible]A

ローリング……[illegible]A

コントロール……[illegible]A

●バトルバクレイド

・隠し機体出現コマンド

[illegible]

入力すれば、以降はコマンドを入力しなくても使用可能。

・性能のカスタマイズ

機体を決定する際、ボタンによって性能が変化する。

A……メインショット強化

B……ボンバー強化

C……ファイナルショット強化

スタート……スピード強化

・プレイ中の隠しコマンド

[illegible]に自機が[illegible]。以下のコマンドは、Cボタンを押しながら[illegible]入力

◆……倒した敵の点数・現在の[illegible]を表示（ゲーム中に[illegible]Aでも可能）

●……[illegible]色変化

■……丸数字表示化

■……[illegible]色変化

A……連射スピードアップ

B……連射スピードダウン

・隠しフォーメーション

特定のアイテムを5回連続して取ると、[illegible]でオプションアイテムを取ると特定のフォーメーションになる。

ワイド……ワイドショット

サーチ……オプション

ホーミング……ボンバー

シャドー……ボーナス

ローリング……メインショット

情報求ム!!

●連続技掲示板

ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦で使える使えないは関係ナシ！　なるべく旬のタイトルがいいけど、埋もれてしまったマイナータイトルのものも激募集中。

●基板の裏側

普通のプレイとは明らかに異なる、ちょっと「?」な現象を大募集。「意図的」に仕込まれたものではなく、突発的・偶発的に起こってしまう特殊現象（俗にバ○ともいう……）が中心だ。

あて先
〈郵便〉
〒151-0024
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
[ジャンク基板]係
〈E-mail〉
[illegible]

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Joystick Troopers 2

「さよならプレイステーション2」まで、あと何日？

「上手くダマしたい、というのはあくまで“そっち側”の要望なんだから。」



編集者談！ 「すげぇ～!!」「燃えるぜ～!!」「熱いぜっ!!」「チキショウ～!!」ま、実際に誰がそう叫んだかはともかく、そうした「楽しさの鼓動」を感じられるゲームがあれば、自然にゲームは上手くなるのかもしれない。笑顔で叫べる悔しさ、越せない辛さはマゾヒスティックな快感をそのゲームに対して持てるか否かが、攻略テクニック以上に重要な要素だと思うのだが…。

ハイスコア全国集計

1999年11月21日集計締め切り分

幾多のドラマを生み出してきたハイスコア。
ある者はライバルと競い合い、
またある者はこの限界に挑戦する。
それが全国的に評価されるのは
とても素晴らしいことではないだろうか

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できるので、ゲームの腕に自信のあるプレイヤーの申請を待っています。

集計は締め切り日までのスコアでおこない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先しています（面数が同じ場合は点数優先）。

また対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。また古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計をおこなっています。またゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください（P.173参照）。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認を取ってもらいハガキを使って個人申請するという2つの方法があります（P.172参照）。

ハイスコア・クローズアップ

Dance Dance Revolution 3rdMIX

理論値近し、目指せ1億!!

前作の2ndMIXまでと比べて今回は得点システムが大きく変わり、コンボによる点数がなくなった。ポップンミュージックと同様に1曲で獲得できる点数が決まっていて、純粋にPerfect数がスコアに反映される。ノンストップモードでは1曲目で1000万点、2曲目2000万点、3曲目3000万点、4曲目4000万点というのがALL Perfectできたときの点数。つまり理論値は1億点となり、いかに理論値に近づけるかが今後の課題だ。

いきなり9892万点という高得点が出され、今後どこまで伸びるのかが楽しみである。

TOP SCORE

98,928,855

望月君？@骨折？
ゲームセンターポパイ（東京）

2位

97,574,890

H. I
タウンスポットプレイランド（大阪）

3位

96,713,535

M. N
イエローハット（愛知）

4位

94,226,925

TTT－I
ガリバー熊谷&相店 合同集計

SCORE CLOSE

ハイスコア・クローズアップ

DEAD OR ALIVE 2

ホールドを狙ったパターン作り

DOA2のCPUキャラは、こちらが同じ技を連続して出すと、常にホールドをしようとしてくる。この性質を利用すれば簡単に安定パターンをつくり出すことが可能だ。

今回トップを取ったレイファンでいえば、CPUの起き上がりに背折靠をタイミング良く出していけば、こちら側の攻撃をホールドしようとしてすべてくらってくれるのだ。また、2人目まではまだCPUキャラの反応が良くないので、金鶏独立を使っていく。

強力な中段打撃を持っているキャラは安定して速いタイムが出るようだ。

次回の集計からはキャラ別集計を予定している。

TOP SCORE

2'07"59

路上販売員MSV◎の
アババ天神橋店&カムカム　合同集計

機体別集計

TOP SCORE

機体	スコア	プレイヤー	店舗
X-36	3,151,600	寸止めtheドラゴン	ギャレッソ津田沼&新宿店　合同集計
F/A-18 ホーネット	2,870,100	SYG-中野龍三	AMランドテンダコリ（東京）
F-4 ファントムII	2,668,400	三流メーカー三流ゲーム	ガリバー熊谷&柏　合同集計
F-22 ラプター	2,606,300	SHIC=HIR	モンキーハウス本館（福岡）
AV-8 ハリアー	2,545,000	信じるそれだけで越えられない物はない♪◎	ゲームパーク江古田店（東京）
F-117 ステルス	2,339,200	HLK	プレイシティキャロット松本店（長野）

STRIKERS 1999

機体別集計開始！

いきなり6機体すべて2周クリア達成。この攻略の速さには脱帽である。とくにF-117ステルスとAV-8ハリアーの2機体はスピードの遅さがネックとなりクリアはかなり厳しいと思われていただけに、プレイヤーの意気込みが感じられる。

2周目を攻略するときに難関となるのが戦車ボスである。第二形態でザコを出した後にY字型に弾を連打してくるのだが、完全に自機の動きをパターン化していないとよけきるのは不可能に近い。現段階ではボムを使って安定しているようだ。

さらに、最後まで気を抜けない稼ぎが存在する。2周目のラスボスの最終形態で勲章が出現するのだ。しかも数が多く、一度に16個の勲章が輪になって現れ、それが4回も繰り返される。当然のことだが、ボスからは激しい攻撃が降り注がれ、勲章を全回収するのは一苦労である。

今回、全機体中最高得点をたたき出したのは、隠し機体のX-36を操る「寸止めtheドラゴン」ことピカチュウHDK氏。ノーミス、残ボム数9個でのクリアで、道中で使用したボムは3発とのことである。氏によると、2-7で無理をして2発も使わされてしまったらしく、この時点ですでに使用ボム1個のパターンができあがっている模様。そのうえ戦車ボスのノーボムパターンがほぼ完成しているという話もあり、今後のスコア争いのレベルの高さがうかがえる。

はたして今回のトップである6人のプレイヤー達の二連覇は達成されるのか？　あるいは他プレイヤーによる逆襲があるのか？　次回も目がはなせない。



限界はあるのか

発売から1年以上が経過したが、いまだに記録が更新されているというのが驚嘆に値する。

速さと正確さはもちろん必要だが、それ以外にもプレイヤーのセンスが問われる。ブロックを置くときに、都合のよい場所が見当たらない場合や、間違って設置してしまったときの対処方法がそれである。常人とはひと味もふた味も違うやり方を瞬時に実行するさまはグランドマスターの名にふさわしく、見る者を魅了する。

着々とタイムを縮めていくNOV氏に、はたして限界というものがあるのだろうか？

TOP SCORE

9'22"98

NOV
遊ingポイントセオラ（滋賀）

怒濤の更新！ 9周目突入

常に最先端を突っ走る、NAI氏操る6番装備が今回、9周目4面という我々の想像もつかない、未知の領域へ突入している。

5、6周目辺りからの撃ち返し弾の数はすさまじく、弾が連なった棒になって自機に襲いかかってくる。この撃ち返し弾の角度まで完璧に誘動するパターンを作らなければ、ここまで進むことはできない。復活、ノーミス時ともに精密なパターン作りを要求されるところは、まさにグラディウス。古いプレイヤーには処理落ちがかからない沙羅曼陀をイメージしてもらえばいいだろう。ランクの上昇が上限に達し、ついにエンドレスが理論上ではなく現実のものとなった。不可能と言われた1000万点への道は、NAI氏には確実に見えているに違いない。



TOP SCORE

4,875,700
(9−4)

6番装備

ZBL−NAI越谷人
ギャレッソ津田沼&新宿店　合同集計

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP

極上パロディウス

最高得点キャラ「こいつ」堂々更新！

今回更新された「こいつ」は前方180度に乱れ撃つショットと、ケタ外れの耐久力を誇るこいつバリアを併せ持つ文句なしの最強キャラだ。ステージ道中ではその強さを活かし、すきあらばザコを紫ベルでカプセルに変え黄ベルを回収して1万点を獲得していくのだ。

このスコアは1周クリア時271万でスペシャルステージでの稼ぎは1機平均63万ほどの点効率だが、スペシャルステージでの妥協のほとんどない稼ぎパターンを5回繰り返すというのは簡単にできることではない。はたして今後更なる更新は可能なのだろうか。

こいつ

TOP SCORE

5,854,400

CVM−NAK ゲームセンターUFO伊勢原店（神奈川）

ハイスコア全国集計
HI-SCORE

全国1位スコア

1999年10月25日～11月21日集計分

ビートマニアⅡ DX 2nd スタイル	ヘヴン	4,250	ウラマスしばく!	ゲームセンター パスカル大福店(岡山)
フリップメイズ	対戦モード	1,220,400	説教Ristar	トライアミューズメントタワー(東京)
	とことんモード	2,076,900		
サイレントスコープ	ストーリーモード	9,002,000	咆哮野郎ーまJU	GAME'S WiLL(京都)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99		765	M'	ゲームコーナーフジ(東京)
ドラムマニア	エキスパートリアル	227,097,420	KMJ(県人)	ゲームプラザ白山(熊本)
パカパカパッション2		3,481,545	T³ームッシュ	AMランドケンタゴン(東京)
バストアムーブ2		233,300	OLEーやすし オヒョイ狩り(DJ)	レタス702(北海道)
ぐわんげ	柊 小雨	87,541,963	ユセミSWY	ゲームインサム 蕨東口店(埼玉)
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク	ネクロ	8,162,400	怠慢 ばくだ	えの木(高知)
	ヒューゴー	12,127,700	さきお(約束の地)	
	ダッドリー	9,809,100	おとこ汁(こびへ辛い)	
	ユリアン	10,281,000	カリスマスコアラー骸	
	ヤン	12,884,500	L2AーGYO	GAME'S WiLL(京都)
	トゥエルヴ	11,244,700	えどっ鳩	JOGO江古田店(東京)
	まこと	11,400,400	動物虐待法違反?! Ⓓ	
	豪鬼	9,465,300	野上 彰	プレイシティキャロット 松本店(長野)
ギターフリークス 2nd Mix	エキスパート	137,165,400	SHC ギターはまかせろ!	ゲームソニックビーム(千葉)
バトルギア	中級	2' 42" 927	インクリボン(東風荘)	タイトーイン002 スタジアム(大阪)
	上級	3' 24" 764		
ギガウイング	ポーチカ	236兆0227億7596万1760	ダメシューターK.K	ゲームセンターB−1(千葉)
	カーマイン	257兆3624億6928万9960	ⓀYOⓃ² (1面プロ)	タイトーイン002 スタジアム(大阪)
	ヴィーダシュタント	272兆5728億0299万2070	VULMーHTRーARD [illegible]	AMランドケンタゴン(東京)
パイロットキッズ		10,804,500	渡瀬ファン(見習い) 説教Ristar	ジョイプラザ はなまる(東京)
グラディウスⅣ	5番	3,496,200(6周目5面)	腰痛M.B	ギャレッソ津田沼&新宿店 合同集計
餓狼伝説 ワイルドアンビション	不知火 舞	3' 13" 15	ゼルナム族2号	モンキーハウス本館(福岡)
ライデンファイターズJET		184,674,788	続きますね!	ゲームパーク 江古田店(東京)
ショックトルーパーズ 2nd スカッド	レオン	28,026,290	さきお(忘却の島)	えの木(高知)
	エンジェル	24,570,650	さきお(片翼の天使)	
	ルル	29,617,440	さきお(瓦礫の塔)	
	トーイ	29,644,910	さきお(最後の日)	

ジャンボサファリ		355,097	丸場くにお	東京レジャーランド 小岩店(東京)
ダンスダンスレヴォリューション Solo Bass Mix		566,200	K.U	ゲームセンターポパイ(東京)
ロックントレッド2		99,999,999	GALM つってでも出します	ゲームステージビート(香川)
ステッピングステージ2 スプリーム		2,384,100	G.M.C.MAR	ギャレッソ津田沼&新宿店 合同集計
パワーショベルに乗ろう!!	実践編	577,650	FGMーLSD	GAME'S WiLL(京都)
	激闘編	1,209,610	WZH	
	コミカルモード	1,178,110		
プレヒストリックアイル2 原始島		82,608,500	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん(組)	モンキーハウス本館(福岡)
ビートマニア 5th Mix	ダンスマニア	3,167	K.U	ゲームセンターポパイ(東京)
	メロディック	2,473	EGA	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
	ナグレオ	2,706	GALM	ゲームステージビート(香川)
	スレイク	2,680	SHC	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
	アナザー	3,379	ICB	遊ingポイントセオラ(滋賀)
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	ストーリー	6,088,000	CYRーWAR	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	チャレンジ	197,076	イ〜㋮ーヘポイ	ゲームコーナーヤング パレス(千葉)
ファイナルファイト リベンジ	スコア	862,100	AESー西	ゲームコーナーヤング パレス(千葉)
ビートマニアⅡ DX 2nd スタイル	ディーヴァ	2,530	ZZZあいくち	ゲームセンター パスカル大福店(岡山)
	ディスコ	4,388	XY	
	ハウス	3,553	ZZZあいくち	
	ドラムン	3,361		
	テクノ	4,476	XY	
	DJ TAKA	3,761	ほえもえ	

ハイスコア職平

今回は職ゲー■新作、動物保護観察ゲー(?)のジャンボサファリから。ロープネットで動物を捕まえていくという一風変わったこのゲーム、同じ動物を連続して捕獲していくのが稼ぎのポイント■また、3面をクリアした時点である点数を越えていると、最終面の動物の種類が変わるそうです。

次はダンスダンスレヴォリューション Solo Bass Mix。足パネルが6つに増え、より激しさを増したSoloですが、ノンストップ、トリックでのハイスコアです。

最新歌謡曲満載の音ゲー、ロックントレッド2はいきなりのカンスト達成! 確かにプレイしすぎると足がつりそうですね。

ステッピングステージ2スプリームも集計開始です。今回トップは前回申請分のもので、チャレンジ、ハードでのスコアになっています■

ビートマニア5th Mixは、今回もやはり出現したエキスパートの隠しコース4～6、順にナグレオ■スレイク、アナザーも集計開始です■

プレヒストリックアイル2原始島は8000万点を突破。やはり倍率が曲者で、ちょっとしたことで大きく点数が変わる様子。特にボスでの稼ぎが厳しいようです。

ビートマニアⅡDX セカンドスタイルは、またもやゲームスポットパスカルのプレイヤー

君もチャレンジ！
ハイスコア

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集しています。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出して、申請する。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：ハガキ（本誌に付いているものを利用すると便利!!）に必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。スコアを証明するためにはお店の印が必要。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

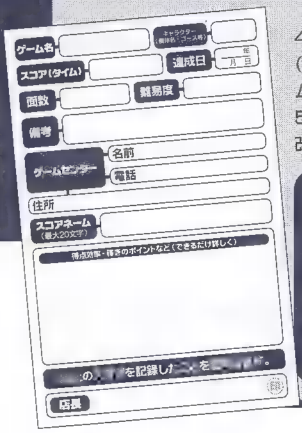
2：難易度など、スコア・プレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・連射装置（シンクロ、アナログ、交互連射問わず）。

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。

ただし、使用した場合は申請用紙に「連付き」「同時押し」と記載すること。上記以外の改造をした場合は、原則としてスコア申請の対象とはならない。



4：大型筐体物の改造は原則として禁止。（ルール3、4とも1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない）

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載すること。

ハイスコアの集計は原則として面数優先。面数が同じ場合は、点数の高い方が上位になる。
例：点数が300万点で面数が4面の申請と、点数が280万点で面数が5面の申請があった場合は、後者のほうが勝ちとなる。

最後の忍道	ノーマル	2,575,200	FGM−UKA	GAME'S WiLL（京都）
ダライアス	Y	7,001,210	SVG	トライアミューズメントタワー（東京）
	Z	7,511,160		
8月22日締め切り分の訂正				
ビートマニアコンプリートMix	コース2	2,177	雪辱達成　AJX.	個人申請プレイ ガレージポルシェ（大阪）
	コース3	1,935	AJX.	
ストライカーズ1945Ⅱ	フライング[illegible]	3,357,300	まつお起こらないから奇跡って言うんですよ	AMランドケンタゴン（東京）
現時点での最終スコア				
鉄拳3	オーガⅠ	0' 56" 31	HRS	アイリン夢空間（岐阜）
	オーガⅡ	0' 54" 51	お師匠	プレイランドエフワン（宮城）

レイクライシス	WR−03	25,649,650	SGL−SAKI（ABC）	ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
てんこもりシューティング	中級	1,989,720	仙台の皆様に感謝 HND−ズバ番	ゲームステージビート（香川）
ファイティングレイヤー	ジャニス	3,473,700	SRP−マリアン NTS㊄	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	カプリッチョ	2,104,900	SRP−デヴィ NTS㊄	
	クレメンス	1,687,600	HIE君また来てね レイヤーの鬼「S」㊄	
	ラン	2,924,500	INDICK−HIE	モンキーハウス本館（福岡）
	ホン	3,328,200	TTM	
ジョジョの奇妙な冒険	アヴドゥル	6,076,900	L2A−GYO	GAME'S WiLL（京都）
	若ジョセフ	1,625,900	FAG（汚渕組）	ゲームキッズ高崎（群馬）
ソウルキャリバー	ヨシミツ	1' 04" 59	☆CAT' S−とき坊㊄	アイリン夢空間（岐阜）
	キリク	1' 13" 02	HRS	
ガンバード2	マリオン	4,685,400	ユセミSWY	ギャレッソ津田沼&新宿店　合同集計
スターウォーズトリロジーアーケード		3,532,200	I.S.	ファミリーランド&スピリッツ 合同集計
アームドポリスバトライダーVer.B	上級	28,866,410	9面から後落ちすぎ LAOS−長田仙人	えの木（高知）
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,413,900	シルやり会−ボ敵	アミューズメントフォーラムモア（東京）
ストリートファイターEX2	D.ダーク	3,503,000	京都Q恥りびし	えの木（高知）
	スカロマニア	3,180,300	デブ狩りブス狩り タマキン狩りみかん狩り敵	
	C.ジャック	3,216,700	スカロパンチが誘えん 爆田	
サイヴァーン		29,837,260	G.M.C.説教T.H㊄	モンキーハウス本館（福岡）
Gダライアス	クシー	34,396,360	ENK☆RIJ（運よし）	プレイランドエフワン（宮城）
エスプレイド	JB−5th	37,869,000	死んじゃった。全コ連−YMG−©	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		849,700	1日遅い FHC−C.B	ゲームセンタードリーム（宮城）
怒首領蜂	Aタイプ	674,217,390	ぺぷしまん	プレイランドエフワン（宮城）
ライデンファイターズ2	ライデンMK＝Ⅱ	110,518,890	GSK	GAME'S MILK（京都）
サイドバイサイド2	超上級	2' 55" 26	D.Hill（D.H）	東京レジャーランド小岩店（東京）
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	5,454,780	祝「ラブひな」ドラマCD発売！ ANP	アベニュー北口店（山梨）
レイヴレーサー	初級	1' 43" 724	PS−X㊄	H.E.アーサー&NASA合同集計
ダートダッシュ		4' 12" 46	D.Hill（D.H）	H.E.アーサー&NASA合同集計
戦国ブレード	ハガネ	2,300,300	J.G.K−ALL㊄	タイトーイン002スタジアム（大阪）
鉄拳2	レイ・ウーロン	1' 14" 58	MFC−星白金あつし夫㊄	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ナックルヘッズ	ブラッド・ヴェイク	6,979,900	G.M.C.説教T.H㊄	モンキーハウス本館（福岡）

が全部門を占める活躍ぶり。なお、今回から隠しコースのDJ TAKAとヘヴンも集計しています。

ダライアスは、俗に旧の新と呼ばれている厳しいバージョンでのスコア。ボス戦で出現する、永久パターン防止キャラのヤズカで相当稼いでいるそうです。

ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産は、両モードとも大きく更新されています。

ドラムマニアのエキスパートリアルは、なんとフルコンボのスコア。お見事！

ギガウイングはカーマイン戦線が再び盛り上がりを見せてきました。ヴィーダシュタントは撃ち込み点の入り方が強烈なので、最高得点機体の地位は動きそうにありません。

グラディウスⅣは5番装備が6周目5面に。ダブルやレーザーを取らずに、ノーマルショットのままで進んでいくプレイが主流のようです。

レイディアントシルバーガンは、最重要稼ぎポイントである5A面のパターンが進化し、1200万点以上稼ぎ出す時代に突入しているようです。最終スコアも近いか？

ジョジョの奇妙な冒険のアヴドゥルは、ここにきて80万点ほどの大きな更新を見せています。なにか新しい発見があったのでしょうか。

古いゲームではレイヴレーサー、最後の忍道などがひさびさ（忍道は10年ぶりくらい？）に更新されています。

今回はこんなところですが、次回はミスタードリラーやストライダー飛竜2などの、新作アクションゲームが豊富な集計になりそうです。

11月21日時点

ハイスコア HI-SCORE

ハイスコア全国集計

お待たせ。2ヶ月ぶりのハイスコア全国集計だ。スコアを見て「ヌルい!」もしくは「スゴい」と感じた人は、今すぐ集計店舗へダッシュ!!

★は今回の集計で全国一位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありありません。

プレイランドエフワン

宮城県仙[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (F-117)	2,171,900	けーあい	ALL
2	ストライカーズ1999 (F-4)	2,060,400	豊丸-あきやん	ALL
3	ストライカーズ1999 (F-22)	2,328,100	武末元代表	ALL
4	ギガウィング (カーマイン)	239兆2021億 8222万1860	KAL-てらっち	ALL 連付
5	デッド オア アライブ2	2'24"05	SLS-NOA㊥	ALL レイファン

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション2	1,744,320	SHIRA	ALL ゲロッパ 1-90, 6-92, 8-86
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 (ストーリー)	2,332,500	Q	ALL デーボ
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 (チャレンジ)	72,670	T・K・T	ALL LV128 ディオ
4	デッド オア アライブ2	3'36"95	さすらいの糖胡声	ALL ゲン・フー
5	グラディウスⅣ (3番)	1,487,500	ひよマニ	3-2 連付

レジャーパレス

北海道札幌市[illegible] 3-15 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プレヒストリックアイル2 原始島	65,646,300	T³-ATS㊣ (MJCスタイル)	IcALL 連付 ☆×311 前方集中型
2	ぐわんげ (柊 小雨)	50,190,191	OAM-PON	IcALL B×5 金45742
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 (チャレンジ)	61,172	BREM-HMV (後藤 勝)	IcALL Lv.128 DIO
4	バトルガレッガ (チッタ)	15,440,620	MAXレイナ万歳♥ 茶³ー㋔かいち吉村	IcALL 連付 5面1051万
5	スターフォース	10,000,000+α	OAM-MRX®	76面で達成 連付

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央 3−8−33 ピースビル1F ☎022−263−6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	240兆5680億 0077万3820	J-K・MRN-HDS	ALL
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,347,950	神川県警	ラスボス死・もーちょい
3	グラディウスⅣ (5番)	2,514,800	なば	FF 3-9
4	レイクライシス (WR-03)	21,001,660	ポコポコシューター FK-LPA-XYZ	ALL MAP03 計654回
5	デッド オア アライブ2	2'37"27	小泉	ALL レイファン

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り 7−12 ☎019−651−6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (X-36)	2,172,300	NAS	ALL
2	バトルバクレイド	100,201,650	倍率のみ T.Kiz	フレイムバイパー 8面
3	怒首領蜂 (A-TYPE)	214,715,990	OGD	レーザー強化 2-6
4	エスプレイド (相模 祐介)	26,989,540	メインはJ-B T.Kiz	ALL 残ライフ6-3 ラスボス×12
★	クレオパトラフォーチュン	101,749,390	NAS	ALL

ゲームプラザ・ヴィクトリア

北海道札幌市南区澄川4条 3−3 ☎011−813−6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	85,684,000	純二天狼	ALL SSR RK-3 ランキングコース3 ダブルSSR
★	ビートマニア5thMIX (スレイク)	2,680	SHC	ALL エキスパート
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 (ストーリー)	1,900,300	SRX	IcALL ジョセフ
4	バカバカパッション2	2,296,200	HIRO	ALLマニアック ヒドゥン
5	Mr.ドリラー (500m)	366,180	DKM	ALL

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町 67−2 ☎0246−22−9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア5thMIX (ナグレオ)	2,491	鼻水ビチャビチャDJ	ビカグレ1,084, ハイスピードモード
2	バカバカパッション2	1,807,410	矢部さんの弟子	ALL 简譜モード 3曲目 プライベートサービス
3	プレヒストリックアイル2 原始島	55,169,900	KOU-K、H	ALL 1ミス
4	ぐわんげ (賀茂 源助)	43,297,053	DY・バークライン	ALL 残ボム×5 38,961両
5	バトルバクレイド	14,174,620	つかさ	ALL 中級

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央 2−1−17 東西ビルB1F ☎022−224−1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	849,700	一日遅い FHC-C.B	ALL 3人落ち
2	グラディウスⅣ (5番)	4,742,400	移植する前に 原版直せって	3-6 連付 FF
3	ガンバード2 (アイン)	4,124,400	Y.S.	ALL 連付 残3 B8
4	戦国エース (アイン)	1,826,000	D㊥	ALL 連付
5	ビートマニア5thMIX (リズミック)	2,748	ASKA	

レタス702

北海道札幌市北区7条西 2−15−1 TMビル1F ☎011−737−6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (F/A-18)	1,822,100	31秒です (仮)	2-8
2	ストライカーズ1999 (AV-8)	1,251,700	コーヒーガム (仮)	2-3
★	バスト・ア・ムーブ2	233,300	OLE-やすし オヒョイ狩り(DJ)	ALL バイオ使用
4	ゾンビリベンジ	1,899,070	カリフォルニア軍団 DEB	ラスボス
5	プチカラット (むずかしい)	2,819,630	S.F	ALL

ゲームINNサム蕨東口店

埼玉県蕨市塚越 1−2−5 2F ☎048−444−9025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (AV-8)	2,414,500	KTN㊙-SOS	ALL 1周117万 残2 B0
2	ストライカーズ1999 (F-4)	2,584,100	ノーミスしただけ ISO	ALL 残3B3 ボム使いすぎ
★	ぐわんげ (柊 小雨)	87,541,963	ユセミSWY	3面1000万ぐらい落ちて全体ボロボロ 残9/12 B5
4	怒首領蜂 (A TYPE)	654,562,480	まさに超カス	ALL 残2 1周2058万 発狂3ミス (なにやってんねん)
5	テトリス・ザ・グランドマスター	9'57"48	凡人の限界P.O	ALL GM 前半 5'10

熊谷&柏&青葉台ガリバー

埼玉県熊谷市筑波 2−49 熊谷駅前ビル 1F ☎048−521−7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡ DX 2nd Style(ドラムン)	3,261	S・K	
2	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	95,574,010	悪代官	ダブル・ノンストップ ランキング1
3	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	94,226,925	TTT-1	シングル・ノンストップ ランキング3
4	ドラムマニア (エキスパート・リアル)	109,686,680	ZNG	メドレー 1145
★	ストライカーズ1999 (F-4)	2,668,400	三流メーカー 三流ゲーム	2周ALL 残×3 B×4

ハイスコア集計に関するお問い合わせ

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mailをご利用ください。

宛　先：arcadia@ml.ascii.co.jp
題　名：「ハイスコアに関する質問」
　　　　メールタイトル (subject) は、上記のタイトルを明記してください。
その他：質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスを明記ください。返信はメールアドレス宛にお送りさせていただきます。

■関連事項

1：返信までに3日から1週間近くかかります (例外もあります)。
2：返信はメールアドレスにお送りさせていただきます
3：お寄せいただいた質問は別項のＦＡＱコーナーに掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。
4：1週間以上返信がない場合は、お手数ですが再度お問い合わせください。メールが正常に着信していない場合があります。また、その際には返信アドレスを再度ご確認ください。
5：お問い合わせ内容に対して完全に答えられるわけではありません。現在集計中のスコア内容を始め、稼ぎのテクニック等、ハイスコア申請をするにあたり公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接的にルールとは関係のないご意見・ご感想等に関してもすべてのメールに返信できない場合がございますので、ご了承ください。

上記詳細はアルカディアHP「http://www.ascii.co.jp/arcadia/」からでも受け付けております。また、HPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」を始め、「よくある質問とその解答」などを随時更新しています。合わせてご利用ください。

NEW GAME メーカーからのメッセージ

TECMO
デッド オア アライブ2

サバイバルモードの点稼ぎのためには、フリーステップが必須ですよ。相手をデンジャーに追い込めるようになれば、リーチで得点が上がるし。このあたりのポジショニングができるようになると、対戦でも強くなります。

実はそのためにこのモードを作ったのでした（笑）。

DOA2プロデューサー　板垣伴信氏

PSIKYO
ストライカーズ1999

かなりハイレベルなランキングですねー。どんな攻略をしているのでしょうか？　個人的にはAV-8が好きな機体なので、もっとガンバッテもらいたいです。

2000年もイカス99をヨロシク！

イカス99開発者S氏

ARIKA
テトリス・ザ・グランドマスター

いまだにGMの壁を押し進めて頂けてる。誠に嬉しい限りです。先日、GMの大会をプレイヤーの皆さまと開催することができ、非常に光栄です。

最近では「フレーム入れ」などの「技」が考案され、いまだに謎が多いTGMですが、これからもよろしくお願いします。

TGM開発担当　一同

CAVE　ぐわんげ

過去、ハイスコア集計店にちょこちょこ出没していたプログラマーが、今でもまれにハイスコアラーのみなさんのプレイを拝見しているようなのですが、「凄いを通り越して表現できないくらい凄い！」と申しておりました。いつかあなたの後ろに立つかもしれませんので、その時はよろしくお願いします。

ぐわんげ開発スタッフ一同

NAMCO　アクアラッシュ

今度のタイムアタックは世界初!?　iモードから登録・閲覧ができるよ。しかもコースごとにエントリーができる充実ぶり。この際自分も含めてiモードに切り替えるか？　もちろん普通のパソコンからの入力もOK！　パスワードが表示されたら即刻メモろう。それではプレイヤーの皆さんの熱いタイムアタックを期待しています。

(株)ナムコ VS開発部 御所脇 裕

アミューズメントフォーラムモア

東京都新宿区新宿 3-23-14 SHAビル　☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイディアントシルバーガン (2面コース)	22,413,900	シルやり会-ボ敵	ALL連同付 5A 1195万
2	ストライカーズ1999 (F-4)	2,257,200	ボム9で死んだマヌケ	ALL連付残1 B0 1周119万
3	ストライカーズ1999 (X-36)	2,256,900	Ⓜ	ALL連付 残0　B1
4	レイフォース㊟	9,185,200	KTZ	ALL ラスボス前847万
5	Mr.ドリラー (500m)	325,265	穴うめに穴掘り	ALL 1ミス

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原 1-8-27 十条ホワイトビルB1F　☎03-3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド オア アライブ2	2'45"55	赤羽トシ®比呂	ALL レオン
2	ギガウイング (ポーチカ)	231兆4982億 8628万0190	DBS	ALL 残1　ボム7
★	パイロットキッズ	10,804,500	渡瀬ファン（見習い） 説教Ristar	ALL ジェフ使用　残1
4	テトリス・ザ・グランドマスター	10'06"76	P.O ザコくてすみません	ALL GM 前半5'10
5	エドワードランディ	2,444,657	何年ぶりだろう？ 高沢一成	ALL EASY もう忘れてました

ギャレッソ津田沼店&新宿店

千葉県船橋市前原西 2-15-16 酒井ビル内　047-474-4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (X-36)	3,151,600	寸止めtheドラゴン	ALL 残3 B9
★	ガンバード2 (マリオン)	4,685,400	ユセミSWY	ALL 残3 B9 後半超逃げこし
3	ギガウイング (カーマイン)	233兆9123億 2488万3130	TJK	残2 B×7 1面 70万落ち
★	グラディウスⅣ (5番)	3,496,200	腰痛M.B	6-5 開幕で全滅
★	グラディウスⅣ (6番)	4,875,700	ZBL-NAI越谷人	9周目4面

ジョイフルランドヒノーズ下井草店

東京都杉並区下井草 2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー (500m)	341,450	掘　ドリ夫（弟）	ALL　ノーミス
2	ビートマニア5thMIX (リズミック)	3,004	りんご狩り楽しいな！ はるたん店長㊋	ALL　ノーマル
3	ビートマニア5thMIX (メロディック)	2,346	温泉行って首の治療！ はるたん店長㊌	ALL　ノーマル
4	ビートマニア5thMIX (スレイク)	2,581	パチンコばれてさあ大変！ はるたん店長㊎	ALL　ノーマル
5	ビートマニア5thMIX (スレイク)	2,619	ゆかりんぼの手下です！ はるたん店長㊐	ALL ハイスピード

ゲームセンターポパイ

東京都足立区綾瀬 4-9-31　☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	98,928,855	望月君？@骨折？	ノンストップ フェイバリット
★	ダンスダンスレボリューション Solo Bass MIX	566,200	K・U	Nonstop Trick
★	ビートマニア5thMIX (ダンスマニア)	3,167	K・U	
4	ドラムマニア	44,287,650	K・U	Real
5	ポップンミュージック3	298,512	STP♪	NORMAL

ゲームコーナーヤングパレス

千葉県鴨川市横渚 884-6　☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク(トゥエルヴ)	10,894,600	ただのび鳩	ALL 連付
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（ストーリー）	5,298,700	CYR-WAR	ALL 連同付
★	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	197,076	イ～㋠ーヘボイ	ALL 連同付
★	ファイナルファイトリベンジ (スコア)	862,100	AES-西	ALL 連付 ロレント
5	ストライカーズ1999 (X-36)	1,476,000	ENZO	2-5 連付

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町 1-10-7 1番街ビル1F　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (F/A-18)	2,870,100	SYG-中野龍三	ALL　残×3 B×6けい連
2	ストライカーズ1999 (F-117)	2,285,000	HLK	ALL　残×1 B×0
★	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	272兆5728億 0299万2070	VULM-HTR-ARD ㊄㊗㊏㊇㊅㊅	ALL まだ出る
4	ぐわんげ (シシン)	67,720,792	アドリブ下手な人	ALL
★	バカバカパッション2	3,481,545	T^3-ムッシュ	ALL マニアック 銀 96%-98%-96%

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩 8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (6番)	1,429,100	Y.M	3-3
2	エスプレイド (美作 いろり)	34,406,210	Y.M	ALL 1ミス
★	ジャンボサファリ (エキスパート)	355,097	丸場くにお	ALL
★	サイドバイサイド2RR (超上級)	2'55"26	D.Hill (D.H)	GTR　AT
5	ファイナルファイトリベンジ (スコア)	435,800	NOB	ALL エルガド

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田 4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス (Wゾーン)	5,353,880	SVG	ACEIMRW
★	ダライアス (Yゾーン)	7,001,210	SVG	ACEINTY
★	ダライアス (下Zゾーン)	7,511,160	SVG	ACEINTZ
4	ダライアス (下Vゾーン)	5,640,320	SVG	ACFJOUV
5	とんでモクライシス	90	☺☺☺	ノーミス ACAAA

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

■**レジャーパレス（北海道）**
スコア集計が復活したので行方不明になった常連も帰ってきました。まずは一安心ですぅ～。 by 担当君

■**ゲームプラザ ヴィクトリア（北海道）**
みなさん、今年もいっぱいハイスコアをねらってくださいね。 by 店員KとN

■**レタス702（北海道）**
ひょっとするとこれが最後の集計になってしまうかもしれません。それほど北海道の不景気は深刻です。では、運がよければまた2ヵ月後に会いましょう。

■**ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）**
³T-ATS氏、BREM-SHU氏、ご来店の際は不在で申しわけありませんでした。 by 担当S

■**ロッキーワールド仙台店（宮城県）**
アウトトリガーまだか？ 社長、どーなってんスか？ ……あっ!! 上野君が風邪でダウン。スコアラーのみなさんも体には気を付けて当店に遊びに来て下さいね！

■**アミューズメントパーク フリーダム平店（福島県）**
今なぜか高校生の間でGダライアスとZERO3が熱いです。それはさておき、スコアラー大[illegible]集中！ 初心者の方でも常連さんがやさしく？指導してくれるかも？ by Sh-i-ma-Q

■**GAME INN SAM蕨東口店（埼玉県）**
SGL-SAKI-(ABC)様、レイクライシス本当にお疲れさまでした。 SAM一同

■**ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉県）**
がんばって継続しましょう。リストラの波にのまれないよう、体にお気を付け下さい。 by お店 PS.シューティングがいい感じです。特にグラⅣ。萌え。

■**ゲームコーナーヤングパレス（千葉県）**
江藤恵氏、キラートマト氏、WAR氏、えど氏、ご来店ありがとうございます。またきてね♥
常連一同より

■**ジョイプラザはなまる（東京都）**
いやー、スコア集計がなくなくて一安心な気分ですナ。 by てし PS.AOUが個人的にドキドキものです。

■**ゲームセンターポパイ（東京都）**
DDR中毒者続出中!! そして餓狼がついに入荷！ さぁ！ みんなやりまくるのだ！ 俺もッ……！

■**アミューズメントフォーラムモア（東京都）**
最近シューティングが悲しいです。シューティング好きなそこのアナタ！ 今すぐ当店でハイスコアを出してハワイへ行こう（自腹で）。タカシより。↑と(ミ)に書かれました（本物）。

■**ジョイフルランド下井草店（東京都）**
当店ボロ店鋪から移店し、非常にきれいになりました。新作ゲームもどんどん入荷しています。仕事量も随分増え、1ヶ月で1年分の仕事をした気になっています。 by はるたん店長

■**アミューズメントランド ケンタゴン（東京都）**
JR新大久保駅より徒歩2分!! 各種新作ゲームを取り揃えてお待ちしておりますので、みんな遊びに来てね♥ 兄妹店のキョンタンゴも近くにあるので、こちらもぜひひともお立ち寄り下さい!!

■**プレイシティキャロット巣鴨店（東京都）**
私はよくトライタワーに遊びに行くのですが、そこでスコア界では有名だった人たちが一般人のふりをして遊んでたりします。たまには巣鴨にも遊びに来て下さいね。 by あっち夫（兄）

■**プレイシティ立川店（東京都）**
アウトトリガー1プレイ50円にて4人で対戦できます。たいへん盛り上がっています。ぜひ起こし下さい。 by 店員O.K

■**タイトーイン[illegible]（東京都）**
NEWゲーム未入荷のため、今月もお休み。なんとかしてくれこのゲーセン。 by 担当

■**Jack&Betty日吉店（神奈川県）**
旧ジョジョ（承太郎）2,464,700ptsWATABE／何とか無事？ 年を越せるよオでス（意味深）。まだどうなるかわかりませんが。／ドリラーいいっスね。あとひきっつーより納得できないだけ？ by FAN（て）

■**夢空間ファンタジー（長野県）**
各店ここに宣伝やらイベントの告知やら書いてくるんだろうな。ウチも書いたほうがいいかな？ 2D格ゲーの頂点「マーシャルチャンピオン」超人気稼働中！ ファンタジーへ急げ！

■**アイリン夢[illegible]（岐阜県）**
あーちゃんがんばります。次号乞うご期待。

■**ゲームコンドルPARTⅡ（静岡県）**
そろそろ2000年ですねぇ。来るべきミレニアムに備えてみなさんいかがお過ごしでしょうか。当店は今年もがんばってアーケードゲームを盛り上げていきたいと思います。ゲームを愛するもの集結せよ。

ジョイフルランド日の丸狛江店

東京都狛江市東和泉 1−29−21 2F ☎03−3489−6074

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 2nd Style(ドラムン)	3,130	TAKE	ALL
2	ビートマニアⅡDX 2nd Style(ディスコ)	4,015	TAKE	ALL
3	ビートマニアⅡDX 2nd Style(テクノ)	4,205	TAKE	ALL
4	ビートマニアⅡDX 2nd Style(DJ TAKA)	3,058	OPFE	ALL
5	ビートマニアⅡDX 2nd Style(ヘヴン)	3,715	TAKE	ALL

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町 4−7 西村ビル2F ☎03−3991−6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン)	18,834,700	GP-カムイ(次は"J"!)	ALL Bボタン5面終了1307万
★	ストライカーズ1999(AV-8)	2,545,000	信じるそれだけで越えられない物はない♪ま	1コインALL 1ミス残B×5
★	ライデンファイターズJET(スレイブ)	184,674,788	続きますね！	1cALL 残1
4	ぐわんげ(柊 小雨)	39,465,848	所詮この程度ね。MSA素	ALL 銭42000枚
5	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,081,325	穴ウメでスンマセン	魚太郎

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨 1−15−1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03−3943−6756

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド オア アライブ2	2'15"42	ハードやっちゃった♥	ALL ゲン・フー ハード設定
2	デッド オア アライブ2	2'13"65	巣鴨だまされ隊 SRP-こまつゆ倶将軍	ALL ゲン・フー ノーマル設定
★	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(ストーリー)	6,088,000	CYR-WAR	ALL 連同付 イギー
4	グラディウスⅣ(3番)	2,186,200	菅谷君	4−3 連付
5	ストライカーズ1999(F-22)	1,599,600	ダラブター	2−6 連付

Jack&Betty日吉店

神奈川県横浜市港北区日吉本町1−19−19千葉ビル1F ☎045−561−2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(F/A-18)	2,536,000	SYG-中野龍三	ALL 残3BO連
2	ストライカーズ1999(X-36)	2,973,400	HIV+ヘタレ×2	ALL 連付 単なるアホ
3	カプコンスポーツクラブ	1,172,300	HIVあみーご会長	ALL
4	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	267兆7398億2501万8130	まるごと㋫㋤㋤	ALL 連付 まだ出る
5	バカバカパッション	1,322,510	ERO	97-98-99-97 ALL

プレイシティ立川店

東京都立川市柴崎町 3−3−9 ☎042−524−1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(X-36)	2,058,450	M.K	2−8
2	ぐわんげ(柊 小雨)	40,550,589	COJ	ALL
3	エスプレイド(相模 祐介)	37,051,140	現在ねぎ浸触率0% ADS-NEGIBE	ALL L4/6 石像1倍 B100%
4	極上パロディウス㊣(こいつ)	5,003,300	4649フクダ連合総師 H.F	ALL メカペン×5
5	ストリートファイターEX2プラス	1,911,600	S♥K	ALL D・ダーク使用

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル

東京都豊島区西池袋 1−22−4 信和ビル1F ☎03−3982−1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	259兆3587億5015万6,860	R-QQQ	ALL 連付 倍率カンスト 残1ボム7
2	ぐわんげ(シシン)	64,258,331	ADS-J.J	ALL 倍率49530
3	ストライカーズ1999(X-36)	1,737,300	IQ 0	2−7 連付 メダルキング
4	バトルギア(中級)	2'45"154	S.Z	CP9A MT
5	ビートマニア5thMIX(アナザー)	2,909	N.O	4曲

ゲーム倶楽部大船店

神奈川県鎌倉市大船 1−23−28 万屋ビル1F ☎0467−44−1963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	66,113	KAZ	ペットショップ使用 Lv128
2	ストライカーズ1999(X-36)	1,169,900	きのしたこうすけ	2−1で だらしなく全滅
3	テトリス・ザ・グランドマスター	9'55"25	JIN	GM
4	デッド オア アライブ2	3'02"15	OSG-1.Y	レイファン使用
5	Mr.ドリラー(500m)	257,530	関憤之介ファンクラブ結成記念	とりあえず ALL

タイトーイン町田店

東京都町田市原町田 6−14−8 第5岩下ビル1F ☎0427−28−8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー2 Ver.2000	+11	オレンジ軍団	ALL 設定EASY オランダ使用
2	ファイナルロマンスR	オールクリア	役満仙人	ALL 役満×4
3	ドラムマニア(プラクティス)	424,850	音ゲーマニア	ALL
4	メタルスラッグ2	4,158,900	グルのファン	ラス面 連付
5	鉄拳タッグトーナメント	4'57"60	山崎邦正	ALL ファラン、シャオユウ使用

jogo江古田店

東京都練馬区旭丘 1−71−10 ☎03−3954−9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド オア アライブ2	2'37"85	エロゲーマー？	ALL ゲン・フー
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(トゥエルヴ)	11,244,700	えどっ鳩	ALL 連付
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(まこと)	11,400,400	動物虐待法違反?! Ⓓ	ALL 連付
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ケン)	8,045,100	鶴来屋8号室	ALL 連付
5	チャンピオンレスラー	63,386,500	ノーマル設定だと7000万は絶対ムリ ㊄	ALL ノーマル 連同

■ゲームプラザイエローハット（愛知県）
最近、嫌なことが多くてストレスが貯まりまくりですが、人間あきらめが肝心ですか？
by 店員ABE

■ゲームプラザトンガ王国（愛知県）
何だか最近ポツポツとレゲーを入れはじめちゃったりなんかしてるので、まあ、期待せずにご来店下さいな。

■ゲームハウスピットイン（愛知県）
さぁて今年はどんな年になるんでしょうか？　どんな年になろうが関係ないぜ！　当店は新作をビシビシ入荷するだけ！　対戦ゲームも熱いけど、ハイスコアも熱くしよう！
by 店員OGI

■遊-ingポイントセオラ（滋賀県）
JRで当店におこしのかた、草津駅の案内板にセオラは写真入りで載っています。わからない時にはTEL下さい。すぐですから。

■GAME'sMILK（京都府）
HP見て下さい。http://homepage1.nifty.com/gamesmilk/です。P.S.スコア担当変わりました。剣聖布教委員会　との仕様-Ⓣ&ANC

■ゲームプラザ　キューティー（大阪府）
音ゲー全台1PLAY・100円になりました。あとスペースハリアーなんかも入っています。その他オールドゲームの入荷もいろいろ計画中です（予定は未定なので……）。

■ゲーマーズハウスガンマ（大阪府）
今年の冬休みはいろいろな企画を用意しておりますので、お客さまのお越しを待っています。

■タウンポットプレイランド茨木（大阪府）
新作ゲーム続々入荷中！　DDR3rdが1プレイ100円です。みなさんやりに来てね。
by 店長

■ジャスコ川西店プレイランド（兵庫県）
大会予定あり！　ふるってご参加下さい。

■ゲームセンターパスカル大福店（岡山県）
SNK餓狼なかなかの人気です。音ゲーは一時の人気がなくなって来ています。

■パリオ　フィエラ　ディ　ブローバ（広島県）
ここ数ヵ月で、当店のスコアラーも激減してしまいました。次回は餓狼のスコアに期待。
by 担当：おおつぼ

■ファミリーランド&G.T.スピリッツ（山口県）
当店では只今、ハイスコアを申請された方にメダルプレゼント中!!　このイベントをはじめてからハイスコア申請が3倍にUP！　みなさま、結構現金ね……。

■ゲームステージBEAT（香川県）
スコアラー急募！　特に格ゲー&パズルの得意な人求む。遠征客も大歓迎です。by 担当

■えの木（高知県）
当店はスコアもそれなりにやっていますが、対戦野郎もかなりアツいんです。修羅や羅刹がウヨウヨいますので、一度来てみて下さい。あと東京のみなさん、お世話になりました。おとこ汁&M-1号

■モンキーハウス本店（福岡県）
当店は結果がすべてです。

■ゲームスポット　フォーカス（大分県）
シューティングゲーマーが少ないので好きな方来て下さい。飛翔鮫などのオールドシューティングもあります。エスプレイド、フィーバロン、ぐわんげなどあります。　by M-Ave

ハイスコア
募集
掲載店

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。
掲載希望の店舗さまは……

○住所
○連絡先（TEL・FAX・E-mailアドレス）
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○アルカディアに対するお店のＰＲ文

を官製ハガキに明記して下記の宛先までご応募ください。新規掲載店の候補に加えさせて戴きます。
ご応募お待ちしています。

■宛先
〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
「ハイスコア掲載店希望」係

扇ヶ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町 15−12　☎076−246−6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SDI（1P）	79,636,860	寿司岡	完P
2	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	99,147,455	体力なし夫	いちおくでない
3	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	92,779,110	4ターボ	DOUBLE DDR,R1
4	ティンクルスタースプライツ	2,976,840	11月15日は しのぶの誕生日	ALLしてない メヴィウス使用
5	ストライカーズ1999（F−4）	1,672,600	WWW.hlk.co.jp	あんまりおもろない 2-6

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田 2732−1　☎0266−72−5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	PANG！3（ノーマルコース）	4,125,100	あすたろと!? カニ鍋大好き。	R−セレ有り　ALL ホッグ 残×0
2	PANG！3（スペシャルコース）	3,050,700	あすたろと!? キムチ鍋大好き。	ALL ホッグ 残×0
3	デッド オア アライブ2	2'44"64	帰雀モード 赤羽Ⓡトシ比呂	ALL　レオン　交代ボタン付（つかわないけど…）
4	パカパカパッション2	1,815,825	B.D	Ⓩⓕーⓒ
5	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	87,003	当店ではキャラ別あり NSZ	ALL 影ディオ Lv.128

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23伝田ビルB1F　☎0463−94−4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス（コイツ）	5,854,400	CVM-NAK	ALL　1周271万
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	85,310	EGA	ALL レベル128
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,620,100	ちょこっと LOVE	ALL マルコ
4	パカパカパッション2	2,340,630	伊勢原・景太郎	ALL #マニアック
5	パカパカパッション2	3,077,715	プッチモニ	ALL #マニアック ヒドゥン

ゲームプラザイエローハット
愛知県名古屋市中村区則武 1−11−9　☎052−453−5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー（500m）	320,720	目から怪光線永の匧	ALL 1ミス
2	Mr.ドリラー（1000m）	325,690	ABE	724m
3	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	96,713,535	M.N	FAVORITE SONG
4	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	89,547,685	M.Z	KONAMI ORIGINAL
5	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	85,641,390	AIR	SPECIAL

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西 635　☎058−327−0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー（1000m）	478,365	ススム君	ALL　残0
2	ストライカーズ1999（X-36）	2,213,800	326	全2周ALL　残0 Cボタン付き
★	ソウルキャリバー（吉光）	1'04"59	☆CAT's-とき坊㊥	ALL 連同付
★	ソウルキャリバー（キリク）	1'13"02	HRS	ALL 連同付
5	グラディウスⅡ　NEW Ver（4−F）	10,000,000+α	IDL	13-1で達成　フルオート連付　MIROK Ver

H.E.アーサー&NASA合同集計
長野県飯山市大字飯山本町　1169　☎0269−62−3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プレヒストリックアイル2 原始島	69,197,300	NST-DAI	ALL 連付☆362 前方集中型
2	パワーショベルに乗ろう!!（入門編）	190,400	竜太郎	ALL
3	ストライカーズ1999（X-36）	1,093,700	NST-SIN	2−1
4	Mr.ドリラー（1000m）	520,360	勢いでクリアしただけ星人㋬㋭	ALL　1ミス
5	Mr.ドリラー（500m）	300,220	なぜかノーミスできない星人㋬㋭	ALL　1ミス

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武 1−16−8 第1Uコーポ1F　☎052−452−0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999（X-36）	2,165,600	NMT8,2 i	ALL
2	ストライカーズ1999（AV-8）	1,133,400	ハリアー友の会 KAZ㊙	2−2
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	62,602	Ⓩ	ALL GOD　LV128
4	Gダライアス（クシー）	31,594,250	Ngksp	ALL　連付
5	忍者龍剣伝	193,000	義兄弟	ALL　非ノーマル設定（残機×3、体力×5設定）

GAME CONDOR PART Ⅱ
静岡県静岡市鷹匠 3−1−13 スカイコーポ1F　☎054−255−4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（オミクロン）	43,355,040	OKD-MYU	ALL クジラ
2	ギガウイング（ヴィーダシュタント）	211兆6399億 2713万9350	HGA-MP11-PCG	ALL　L1 B5 つなぎが不完全です（泣）
3	ダライアス外伝（上Z）	10,228,270	ひみこ伝コミック2巻早く出せ。	ALL クジラ
4	弾銃フィーバロン	8,946,990	HGA-PCG（ひなぎく）	B−B−4 ALL L2 B1
5	大魔界村	1コイン全2周ALL	SDD-ASD-ZABADAK	永パ不使用

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1F　☎0263−35−6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999（F-117）	2,339,200	HLK	ALL　連付 残×1 B×1 T×14
2	ストライカーズ1999（X-36）	1,512,800	松　島太郎（パン屋）	2−4　連付
3	ぐわんげ（柊 小雨）	64,791,029	佐々木　健介	ALL
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（豪鬼）	9,465,300	野上　彰	ALL　連同付
5	パカパカパッション	3,272,775	HLK	ALL マニアック、シルバー

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花 1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	719	AHE	ALL K'・京・ジョン・ケンスウ
2	バカバカパッション2	3,110,370	TA2	ALL 91-89-91 シルバーチップ
3	鉄拳タッグトーナメント	1'54"10	匿名希望	ALL 王.デビル
4	鉄拳タッグトーナメント	1'58"90	H・K	ALL 平八.ポール
5	エスプレイド (J-B 5th)	27,558,130	A・I	残×4

ゲームプラザQティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東 2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス (WR-01R)	23,211,520	SHS-CDE	ALL Map 05
2	ストライカーズ1999 (F-22)	2,551,300	SYG-D.I	ALL 残3 B×1
3	グラディウスⅣ (6番)	2,519,400	HYAKU-KIK	4-6 切り替え連付
4	ビートマニアⅡ DX 2nd Style(テクノ)	4,471	AGO-9 (P)	
5	ビートマニアⅡ DX 2nd Style(ハウス)	3,552	AGO-9 (P)	

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城 3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド オア アライブ2	3'16"24	OGI	ALL レイファン
2	Mr.ドリラー (500m)	277,055	AAA	500m
3	Mr.ドリラー (1000m)	305,260	Y.M	992m
4	ストライカーズ1999 (X-36)	1,563,900	SSS	2-6
5	バカバカパッション2	2,809,155	408	マニアック ALL

ゲームセンターパスカル大福店

岡山県岡山市大福 134-4　☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡ DX 2nd Style(ディーヴァ)	2,530	ZZZあいくち	
★	ビートマニアⅡ DX 2nd Style(ハウス)	3,553	ZZZあいくち	
★	ビートマニアⅡ DX 2nd Style(ドラムン)	3,361	ZZZあいくち	
★	ビートマニアⅡ DX 2nd Style(ディスコ)	4,388	XY	
★	ビートマニアⅡ DX 2nd Style(テクノ	4,476	XY	

タイトーイン002スタジアム

大阪府豊中市玉井町 1-9-3　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド オア アライブ2	2'40"84	スカルクイーン WILLARD-	ALL ジャン・リー君 うわ～キャラまちがえた!
★	ギガウイング (カーマイン)	257兆3624億 6928万9960	ⓀYOⓃ² (1面プロ)	ALL
★	バトルギア (中級)	2'42"927	インクリボン (東風荘)	完走 GC8改
★	バトルギア (上級)	3'24"764	インクリボン (東風荘)	完走 CP9A
★	戦国ブレード (ハガネ)	2,300,300	J.G.K-ALL㊙	2周クリア

遊ingポイント セオラ

滋賀県草津市大路 1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	255兆6883億 9329万7400	O・Z	ALL連 残×2 B×7
2	テトリス・ザ・グランドマスター	9'22"98	NCV	ALL グランドマスター
3	プレヒストリックアイル2 原始島	61,976,600	O・Z	ALL ノーミス ボム5
★	ビートマニア5thMIX (アナザー)	3,379	ICB	ALL ハイスピード
5	ビートマニア5thMIX (メロディック)	2,447	ICB	ALL ハイスピード

パリオ フィエラ ディ プローバ

広島県広島市中区紙屋町 2-2-17　☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウス Ⅳ (6番)	1,817,500	一時停止(笑)YOH	4-5
2	鉄拳タッグトーナメント	1'37"25	HKK	ALL ポール、ガンジャック
3	タッチ・デ・ウノー!	379	かりすま	カウントマニア
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ99	578	???	ALL・ケンスウ、ラルフ、チン、アテナ
5	鉄拳タッグトーナメント	1'45"08	B-3	ALL ポール、ジン

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋 1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (F-117)	1,584,500	9ボム抱えて死ぬ人	2-5
2	ストライカーズ1999 (X-36)	1,219,800	毒舌"マロクス"トーク㊙	2-2
★	エスプレイド (J-B 5th)	37,869,000	死んじゃった。全コ連-YMG-Ⓒ	ALL 516 アリス失敗(汗)
4	ギガウイング (雷迅)	208兆9400億 4928万6420	P&A	ALL ノーボム
5	モンスターランド	3,116,130	K・M	ALL

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町 20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	最後の忍道 (ノーマル)	2,575,200	FGM-UKA	ALL 連付
★	パワーショベルに乗ろう!! (実践編)	577,650	FGM-LSD	ALL 中級
★	サイレントスコープ (ストーリーモード)	9,002,000	咆哮野郎一まJU	ALL 236HIT
★	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク (ヤン)	12,884,500	L2A-GYO	ALL 連同付
★	ジョジョの奇妙な冒険 (アブドゥル)	6,076,900	L2A-GYO	ALL 連同付

丸久小郡店ファミリーランド&G.T.スピリッツ

山口県吉敷郡小郡町矢足 丸久小郡店2F　☎083-973-0909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(ストーリー)	2,400,400	S.S.K	花京院
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	58,527	!!Ⓖ→あほ美さん。	マライア Lv.128
3	パワーショベルに乗ろう! (実戦編)	450,750	036	
4	スターウォーズトリロジー アーケード	3,532,200	I.S.	ALL コンプリート
5	ストリートファイターEX2 プラス(スカロマニア)	1,930,000	S.S.S.	

チャレンジャー関大前店

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	84,039	みかゅ	ALL 承太郎 Lv.128
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	63,185	みかゅ	ALL ディオ Lv.128
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	55,361	みかゅ	ALL 恐怖を乗り越えた花京院 Lv.128
4	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	55,055	みかゅ	ALL マライア Lv.128
5	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	52,739	みかゅ	ALL ホルホース Lv.128

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	80,308	FuJ	ALL 影ディオ Lv.128
2	ストライカーズ1999 (X-36)	1,329,800	自慰SK	2-3
3	オーダイン	1,218,900	DNTの弟子	ALL 連 残3
4	デッド オア アライブ2	3'11"15	情けなや ANCHAN	ALL ゲン・フー
★	ライデンファイターズ2 (ライデンMK-Ⅱ)	110,518,890	GSK	ALL 連付

アメニティスペースOZ合同集計

山口県小野田市西高泊 664-3　☎0836-84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション2	2,302,560	ハム漬物HSK	マニアック 02-96、06-96、08-97 小野田店
2	Mr.ドリラー (1000m)	492,040	777	1CALL 残×1 小野田店
3	Mr.ドリラー (500m)	2'14"0	うらBEE	タイムアタック 宇部新川店
4	ドラムマニア (リアル)	35,368,230	YMR	宇部新川店
5	ストライカーズ1999 (AV-8)	1,027,900	HY.	2-1 宇部新川店

タウンスポットプレイランド

大阪府茨木市中津町 4-3　☎0726-37-5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド オア アライブ2	2'13"86	巨額脱税師-MSV㊙	ALL レイファン
2	バカバカパッション2	3,440,115	アバ	ALL シルバーチップ
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	80,275	XYZ	ALL デーボ Lv.128
4	ダンスダンスレボリューション 3rd MIX	97,574,890	H.I	ALL SSR・ランキング2
5	ファイナル ファイトリベンジ (スコア)	775,700	マウント斗羽	ALL コーディ

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

大阪府大阪市北区天神橋 3-8-23　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	デッド オア アライブ2	2'07"59	路上販売員 MSV㊙	ALL Ⓖ レイファン
2	デッド オア アライブ2	3'00"87	ROK	ALL Ⓖ ジャン・リー
3	ストライカーズ1999 (X-36)	2,622,600	H・M	2周ALL 残0 B7
4	ギガウイング (カーマイン)	251兆6319億 7865万6970	ⓀYOⓃ²	ALL B×7
5	グラディウスⅣ (4番)	2,720,800	CYG	4周目6面 Ⓖ

試験に出ない! ハイスコア用語の基礎知識

サークルをつける……自分が所属している団体名を表す目的で、スコアネームの一部にその名前を組み込むこと。スコアネームの前にサークル名を書きハイフンで結ぶのが一般的。

例:「ドンタコス―KOJI」

この場合サークル名が「ドンタコス」で、個人名が「KOJI」。だが、最近は自分のアルファベット3文字のネーム―正式な(?)スコアネーム、というように書くプレイヤーも出てきたので間違えないようにしよう。

例:「GON―ごんすけ」

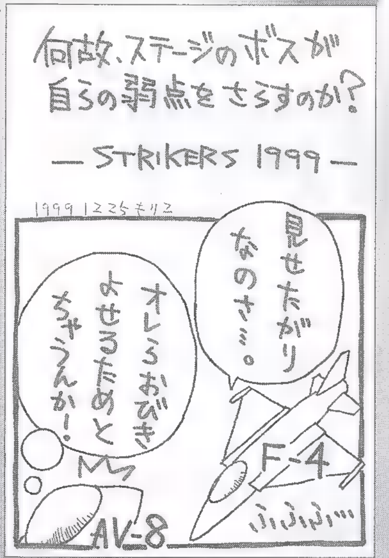
つながった……プレイが全体を通してうまくいった様子を表す言葉。

使用例:ほぼ完璧につながったから、もうこのゲームは引退します。

カンスト……カウンターストップの略。点数が表示される上限に達して、それ以上計算されなくなること。1000万点+αをこう呼ぶのは間違いなので注意しよう。

ハイスコアラー……ハイスコアを出す人、狙う人の呼び名。最近ではスコアラーと略して呼ばれることも多いが、それだと野球の点数をつける人と混同しそう。

ステゲー……捨てゲームの略。致命的なミスをしてしまい、続行する意思を失ったときにプレイを放棄すること。本来ハイスコアを出すための近道のはずだが、ときどき回り道になっている人もいる。



（愛知県　もり2さん）

CAUTION 次回集計についての注意

次回の集計（アルカディア4号掲載）での注意点です。特にキャラ別集計、モード別集計はキャラ名・モード名を明記してお送り下さい。書かれていないと集計の対象にはなりません。

●デッドオアアライブ2
タイムアタックモードでキャラ別に集計します。サバイバルモードの集計は行ないません。なお、旧バージョンとミレニアムバージョンは同じタイトルとして扱い、合同で集計します。

●餓狼　MARK OF THE WOLVES
キャラ別で集計します。サバイバルモードの集計は行ないません。

●ミスタードリラー
500mモードと1000mモードの2部門で集計を行ないます。

●ストライカーズ1999
機体別に集計します。

●ビートマニア5thMIX
ダンスマニア、リズミック、メロディック、ナグレオ、スレイク、アナザーの6部門で集計します。

■そのほかの集計対象ゲーム
セガテトリス、サンバDEアミーゴ、アウトトリガー、パカパカパッションスペシャル、クライシスゾーン、チェンジエアブレード、ストライカーズ1945プラス、ストライダー飛竜2

※以上のゲームについては、部門別集計やキャラ別集計を行なう予定はありません。

このほかのゲームの集計方法に関しては、以下の方法でお問い合わせ下さい。

①電話で質問
毎週木曜日の午後6時から7時まで受け付けています。それ以外の時間帯にお電話されてもお答えできませんので、ご了承下さい。

②E-メールで質問
随時受け付けています。アドレスは168ページを参照して下さい。

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド オア アライブ2	1C-ALL	Mr-AZX	(ジャン・リー)(エレナ) タイムアタック中！ALL
2	鉄拳タッグトーナメント	3'15"55	Mr-KAN	ALL 吉光・ジン
3	ギガウイング (カーマイン)	200兆9104億7225万9860	Mr-T・O	ALL
4	武力・ONE	1'11"75	Mr-Y・G	ALL ロブ
5	スティーブ・スロープ・スライダーズ	65,015	Mr-D・T	ALL

モンキーハウス本館

[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (F-22)	2,606,300	SHIC=HIR	ALL 連付
2	ファイナルファイトリベンジ (スコア)	798,200	TTM	ALL 連付 コーディ使用
★	プレヒストリックアイル2 原始島	82,608,500	G.M.C.説教げえむ のごんちゃん㊙	ALL 連付 前方集中型
★	餓狼伝説ワイルドアンビション (不知火舞)	3'13"15	ゼルナム族2号	ALL 連同付
★	ファイティングレイヤー (ラン)	2,924,500	INDICK-HIE	ALL 連同付

ゲームステージBEAT

[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックントレッド2	46,751,800	GALM 足がつります	ALL ノーマル キーボード
★	ロックントレッド2	99,999,999	GALM つっても出します	ALLライフ・1コースキーボードノーミス ALL8
★	ビートマニア5thMIX (ナグレオ)	2,706	GALM	ALL
4	ビートマニア5thMIX (スレイク)	2,667	GALM	ALL
★	てんこもりシューティング (中級)	1,989,720	仙台の皆様に感謝 HND-ズバ番	ALL 連付 ノーミス

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺 5-15-7　☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド オア アライブ2	2'45"49	説教KMM㊜	1CALL
2	Mr.ドリラー (500m)	310,030	やっただけ もうやらん	1CALL ノーミス 7分
★	ドラムマニア (EX リアル)	227,097,420	KMJ (県人)	1CALL フルコンボ
4	ファイナルファイトリベンジ (スコア)	784,800	EXR	1CALL ハガー P×3落ち
5	ファイナルファイトリベンジ (タイム)	2'22	EXR	1CALL コーディ

ホワイトハウス箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎 6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ガイン)	18,585,590	かなりビビッタ!! (80万オチ！)	ALL 連付き 鳥294万
2	ストライカーズ1999 (X-36)	2,205,900	DRM'S こなみ	2周ALL 連付き 残×0 B×0 P×2
3	ビートマニア5thMIX (ハードモード)	408,642	EGA	ALL
4	ビートマニア5thMIX (ダンス)	3,107	EGA	ALL
★	ビートマニア5thMIX (メロディック)	2,473	EGA	ALL

チャレンジバンバン

愛媛県松山市道後樋又 4-28　☎089-924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	RCでGO！ (初級・オンロード)	2'52"280	PKN	1CALL
2	RCでGO！ (上級・グザブ)	4'45"245	PKN	1CALL
3	バトルバクレイド	38,796,700	S.H	1CALL 5号機
4	テトリス・ザ・グランドマスター	12'32"90	穴ウメに使わせてもらいました。	GM
5	グラディウスⅣ (3番)	7周目	穴ウメ	

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町 1-25　☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 (チャレンジ)	132,142	真生F友会 ACE-K	ALL 連付き Lv128 GOD ペットショップ
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 (ストーリー)	3,198,100	真生F友会 ACE-K	ALL P×3 D×2
3	ストライカーズ1999 (X-36)	1,146,000	EVE	2-1
4	ギガウイング (カーマイン)	145兆1974億0245万7940	大分じゃここいらが限界 DUO	ALL B×4 4200万倍
5	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク (ヒューゴー)	6,456,300	エレニアックの魔女っ娘？リルカ♥詰井丈	ALL MSF Q有 ギル1ミス

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北 1-2-3 黒崎ビル　☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド オア アライブ2	2'52"32	ITA	ALL レイファン
2	ストリートファイターEX2プラス (ガルダ)	2,634,200	千代大海	ALL
3	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク (ユリアン)	7,954,600	㊙長	ALL MSF
4	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク (ネクロ)	6,978,900	ばくだ	ALL MSF
★	ジョジョの奇妙な冒険 (チャカ)	2,465,200	疑惑のサブカル (笑) ビックママ㊙さん	ALL D×7、P×7 10万落ち

えの木

高知県高知市旭町 3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アームドポリスバトライダー (Ver.B)	28,866,410	9面から後落ちすぎ LAOS-長田仙人	ALL 上■ BH■1870万
2	パワーストーン	4'31"26	AAZ君どうもです LMA㊜	ALL フォッカー 6人目終了時 240
3	ぐわんげ (賀茂 源助)	47,560,321	おとうと (失敗です)	ALL 銭=27675
★	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク (ヒューゴー)	12,127,700	さきお (約束の地)	ALL 1人目66万
★	ストリートファイターEX2 (D・ダーク)	3,503,000	京都Q恥りびし	ALL 爪×6 ®116万

次回集計（アルカディアvol.4掲載用）は……
3月20日(祝)までに出されたスコアで**3月27日(月)**消印まで有効です

ハイスコア全国集計 前回のお詫びと訂正

前号のハイスコア全国集計ページ内で一部間違いがありました。店鋪担当者様及びプレイヤーの皆様に深くお詫び申し上げます。

●遊-ingポイントセオラ(滋賀)の店舗■全国1位印が、本来グラディウスⅣに付くところを、その下のプレヒストリックアイル2原始島に付けてしまいました。

●ゲーマーズハウスガンマ(大阪)のエスプレイドに全国1位印が付いていませんでした。

●チャレンジャー関大前(大阪)のサイレントスコープ(ストーリー)および(タイムアタック　イージー)に全国1位印が付いていませんでした。

※前号、ゲーム-NNサム蕨東口店の「ガンバード2(マリオン)4,604,200」のスコアは9月10日に出された(9月19日集計分)スコアでした。

今後、このようなことがないよう、十分注意をしつつ集計を行なっていきます。また、店鋪様も申請前に今一度、確認をお願いいたします。

ゲエセン皮算用

第二回 お題『34人』

今年になって驚いたこと。某CMの弁天役が田中麗奈に変わっているじゃありませんか(しかも実は去年から)! アイドルも年々変わるものなんですねえ。ってなわけで、今回のお題は移りゆく対戦格闘ゲームのアイドルについての数字です。

文:善之字元帥　　挿し絵:けそ

現在の対戦格闘ゲームの基礎を築いたストリートファイターⅡが'91年に発売され、初めて女流中国拳法家の「春麗」を見た時の衝撃。そりゃもうすごいものでした。本来野郎ばかりの世界に、美女が、しかもプレイヤーキャラとして参戦したんですから、その人気はハンパじゃありません。

春麗の登場から9年が経過した現在でこそ、女性キャラは対戦格闘ゲームにおいて欠くべからざる要素として定着していますが、対戦格闘ゲーム黎明期から現在に至るまでには、女性キャラに一体どんな動きがあったのでしょうか?

方向性の転換

まずは下の表を見てみましょう。これは、'91年以降、1タイトルあたりの女性キャラの比率と人数を年ごとに集計したものです。これを見ると、1タイトルあたりの女性キャラの数は年々増加していることがわかります。

今度はこの表を女性キャラの大雑把な平均人数で区切ってみましょう。すると、'93年までがおおむね1人、'95年までがおおむね2人、'96年以降は3人以上、ととらえることができます。

対戦格闘ゲーム初期、女性キャラといえば紅一点というのが常識でした。この時期を代表する女性キャラは春麗や不知火舞といった天上天下唯我独尊型(?)のキャラが多く、世間的にも女性キャラに対しては「男勝りの」という形容詞が支配的だったのです。

しかし、需要の大きさも手伝ったのでしょう、'94年あたりから、1タイトルに複数の女性キャラが登場するゲームも珍しくなくなってきました。当然、メーカーも複数の女性キャラを出現させるからには、差別化をはかってきます。

そして、この当時標準的だったのが、2人の対照的な容姿と性格を持つ女性キャラを登場させて、各々を差別化するというものでした。代表例を挙げれば、サムライスピリッツのシャルロットとナコルル、バーチャファイターのサラとパイなど、片方は美人でややキツめの性格、もう片方は可愛らしくてやわらかめの性格に設定されていることは明らかですね。

そして、平均人数がほぼ3人となる'96年あたりからは、これまでの両極端な性格・容姿設定に加えて、もっとあいまいなカテゴリーに属する女性キャラが続々と登場します。この時期から、女性キャラは特定の枠にはめられることなく、真に多様化の時代をむかえることになるわけです。

未来への展望

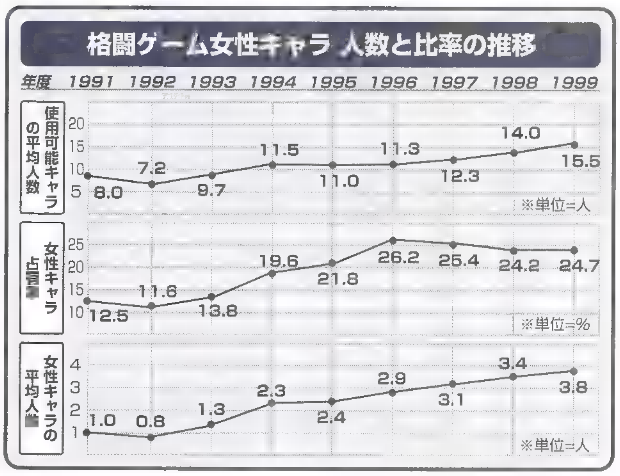
さて、ここまで過去の女性キャラの推移について考えてきましたが、一体この先女性キャラはどうなっていくんでしょう? もちろん、彼女たちの将来の性格や容姿を予想するのは極めて困難ですが、数値面では、データを分析によりある傾向が明らかになります。

興味深いのは、1タイトルあたりで使用可能な女性キャラの占有率が近年安定する傾向にあることです。よく見ると、'91年~'96年までの占有率はかなりの上昇度でしたが、'96年以降はおよそ25%付近に留まっていますよね? ここ4年間の安定度を考えるに、この数字はある程度信憑性が高いものと考えてもいいでしょう。

そして、この数値と、現在のところ順調に伸びている使用可能キャラの平均人数がこのまま伸び続けたと仮定して計算するならば、2010年には総キャラ数が23.8人で女性キャラ数が6.8人、さらに2100年には何と! 総キャラ数が約85人で女性キャラ数が34人という対戦格闘ゲームが平均的になってしまうのです!!

……コホン。まあ、2100年の女性キャラ34人というのは、いかにも皮算用らしい荒唐無稽な数字ですが、あながち10年後の6.8人は、あり得ない数字ではないように思えませんか? みなさんは、10年後の格闘ゲームをどのように予想しますか?





●前回のお詫びと訂正●

前回のゲエセン皮算用におきまして、風俗営業の許可を要しないあつかいの店舗について「店舗の床面積に対してゲーム機がおかれている面積が10%に満たない場合~」との表記がありましたが、この場合の当該面積は、正しくは「ゲーム機の占める面積のおおむね3倍として計算される」とのご指摘をアミューズメント産業出版様よりいただきました。関係者ならびに読者の皆様に多大なるご迷惑をおかけいたしましたことをお詫び申し上げますと同時に、ここに訂正させていただきます。

ゲー事典 **表に含まれない特殊な女性キャラ:** 上の表は基本的に、プロレスゲームを除く(本企画と少々趣が異なると判断)'91以降の対戦格闘ゲームをもとに作成したものですが、実はちょいと判断に困る事例がありました。それはスーパーマッスルボマーのブラックウィドー。だってコイツ、プロレスゲームのくせに女性キャラなんだもの……。結局、計算からは除外!(善之字)

GAME CENTER MAP

コンパネかついだ渡り鳥シリーズ

担当
柵太郎（Bossa Nova）
&ひで

濃い！　濃すぎさんなのだ、大阪梅田のゲーセンはっ！　君は想像できるかっ？　1PLAY10円のゲーセンがっ！　地下に広がる大ゲーセンメイズをっ！　梅田は、店舗同士が密集しているゲーセン激戦区。他店との差別化を図り、店の個性と個性が磨き合った結果、個性のおもしろゲーセン大集結！　みたいないい雰囲気になったのだ。店だけでなく、お客さんや店員さんもおもろい人たちばかりさ。
「濃いっていうのは誉め言葉ですわ（とある、ゲームセンター店員さん談）」

◎第二回　梅田ゲーセン突撃一番◎

茶屋町方面も捨てがたいが、やはりお薦めゲーセン爆心地は「阪急東通」と「大阪駅前第1～4ビル」。ここで遠征野郎の壁となるのが、後者の地下ゲーセン街。ディープダンジョンIN大阪と言っていいほど、地下通路が入り組んでいて迷いやすいのだ。なので、遠征野郎や迷子体質の人は素直にゲーセンに電話して、店までの行き方を聞いてしまうのも手だ。その際は自分の現在地を把握しておき、礼を失せぬ態度を取るべし。「阪急東通」は夜行くと――ホストのお兄さんのランクがベリハだ。

大阪駅前第4ビル

大阪市北区梅田1丁目11番4号大阪駅前第4ビル

B1
ハイテクランド セガ ミスト2
●TEL：06-6344-5270
●営業時間9：00～23：00

B2
COIN PARK GAME ROYAL
●TEL：06-6341－1248
●営業時間9：00～23：00

プレイシティキャロット第4ビル店
●TEL：06-6341－1248
●営業時間10：00～23：0
左ページ参照

大阪駅前第3ビル

大阪府大阪市北区梅田1-1-3大阪駅前第3ビルB175号

B1
ゲーム トラ！トラ！トラ！
●TEL：06-6345-8558
●営業時間10:00～23:00

ロイヤル（アクティロイヤル3ビル支店）
●TEL：06-6341-6069
●営業時間9:00～23:00

ゲームプラザカーニバル
●TEL：06-6345-0523
●営業時間8:00～23:00

ゲームトピアステップ

Reno（リノ）大阪駅前[redacted]3ビル[redacted]
●TEL：06-6345-6718
●営業時間（平）9:00～23:00（休）9:00～22:00

大阪駅前第2ビル

大阪市北区梅田1--2大阪駅前第2ビル

B1
Reno（リノ）大阪駅[redacted]2ビル店
●TEL：06-6345-6185
●営業時間：9:00～23:00
http://www.kohmei.co.jp/reno.htm

ACTY ROYAL
●TEL：06-6345-0219
●営業時間：10:00～24:00

ゲームプラザ[redacted]天堂
●TEL：06-6345-0933
●営業時間（平）9:00～23:00（休）10:00～20:00

ゲームセンタースターロイヤル
●TEL：06-6346-3291
●営業時間10:00～22:00

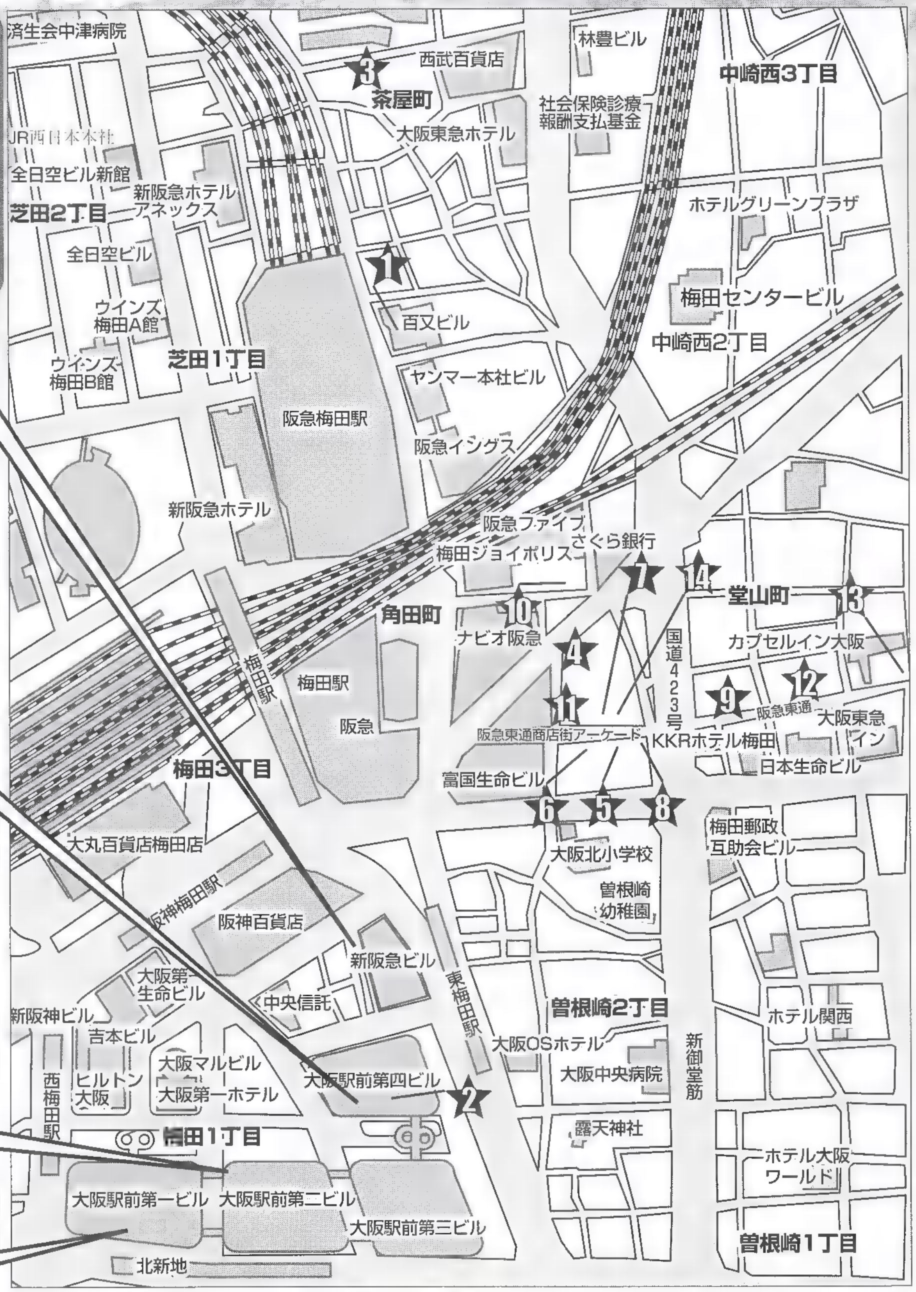
ゲームサイバーシティ3
●TEL：06-6341-2538
●営業時間9:00～23:00

ゲームプラザZERO
●TEL：06-6345-2184
●営業時[redacted]（平）9:00～23:00（休）9:00～22:00

大阪駅前第1ビル

大阪市北区梅田1-3-1-B100

B1
ニューウメダ
●TEL：06-6345-9292
●営業時間9：00～23：30





トラ！トラ！トラ！にて…『DOA2アインポスター、Gダライアスポップ、実晴フィギュアその他もろもろ』にチェンジ！

柵「むう、出だし好調。店長のタバコが細かったのが気になる」

グラフィティ茶屋町にて…『鉄拳TTポスター2枚』にチェンジ！



ひで指令「ゲーセン店主と交渉し、関西人大喜びの関西アクションゲーム『バーニングファイト（SNK）』を高価な品に変えてみせよ」
柵「わらしべ長者ですな。御意！」

ゲッサバ わらしべ エクスチェンジャー

上の地図の作製に当たっては、建設省国土地理院の承認を得て、1万分の1の地形図を参考にしています。

ゲー事典　梅田ゲーセンホロロ秘話：5分に1回電話をかけなければならない恐怖感に襲われたていた俺、柵太郎にとってテレカは命綱。が、いきなりテレカ紛失。がっかりムードで向かった取材先プラボ梅田2号店にて「これは俺のテレカ！　なぜここに？」店員「キャロットで落としたようですね、店員が届けに来ました」ありがとう伊藤さん（←かなりガタイいい）！

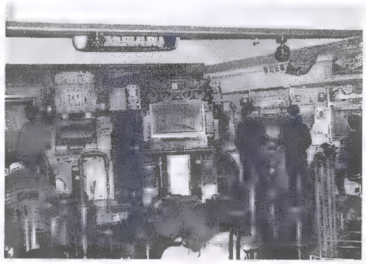
OSAKA 大阪ゲームセンター

アイコン野郎マクガイバー

今回から、店舗ごとの紹介欄にアイコンをつけることで、店のおおまかな特徴を表してみたぞー。それぞれのアイコンがついていれば、対応したジャンルのゲームが大量入荷＆盛り上がっているということだね。

対戦格闘　音楽ゲーム　大型筐体　プライズ　メダル

1 「ゲームバイキングで1時間遊び放題だ」 百又ゲームセンター



●大阪府北区茶屋町2-16
●TEL：06-6372-1017
●営業時間（平日）10：00～23：00（土日、祭日）9:30～23：00
●店のウリだっ「阪急梅田駅、茶屋町出口。場内併せて300台以上の機械が設置してあり、お客のニーズに合わせます」
●読者へ一言「『遊びの情報発信基地』百又アミューズメントスペースは、21世紀に向け躍進を続けます。遊びの情報収集は、ぜひ梅田百又ビルへ！」
http://www.hyakumata.co.jp/

2 ノートも激しく充実のネアカ店舗 プレイシティキャロット第4ビル店



●大阪市北区梅田1-11-4-B200
●TEL：06-6341-8263
●営業時間10：00～23：00
●店のウリだっ
「1明るい2楽しい3激しい!!!!ロケテストもよくやってるよ」
●読者へ一言！
「ザッツ・エンターテインメント！」
http://www.namco.co.jp/home/aa/location/represent－loc/pc－daiyon/index.html

3 技表、隠しコマンドの情報早し アミューズメントグラフィティ茶屋町



●大阪市北区茶屋町15-25
●TEL：06-6375-3345
●営業時間9：00～24：00
●店のウリだっ
「2カ月に一回、キャリバー大会を開催しています。次回は2月予定、遠征求む!!」
●読者へ一言！
「皆様のご来店お待ちしております、キャリバーバンザイ！」
http://member.nifty.ne.jp/graffiti/

4 お手軽デートスポット プラボ梅田2号店



●大阪市北区小松原町4-12
●TEL：06-6362-2088
●営業時間（月～木、休日）10：00～24：30（金・土・休前日）10：00～25：00
●店のウリだっ
「雰囲気のよいお店です。駅も近いので終電近くまで遊べます」
●読者へ一言！
「開店から午後3時まで、鉄拳対戦台の1時間千円貸し切りサービス行っています」

5 お客様の要望にお応えします 明大モンテカルロ(Rio店)

●大阪市北区小松原町1－19
●TEL：06-6365-5996
●営業時間8：30～24：00
●店のウリだっ「話題の新作、すべて1回50円」
●読者へ一言「とりあえず、来てみるか、ホームページを見て下さい。期待に答えます」
http://www.monte50.co.jp

6 店先にエビキャッチャー モコ梅田店

●大阪市北区小松原町1-16
●TEL：06-6311-7868
●営業時間：9：00～24：00
●店のウリだっ「一般向けの景品から、アニメ・ゲームグッズまで、幅広く取り扱っております」
●読者へ一言「プライズ景品が欲しい人は、ぜひ一度当店へ。必ずGETできます」

7 ガイアクルセイダース有ります 明大モンテカルロ

●大阪市北区小松原町5-5
●TEL：06-6365-5996
●営業時間8：30～24：00
●店のウリだっ「対戦台多数設置、1PLAY50円です」
●読者へ一言！「ゲームの腕に自信のあるやつは、モンテに来い!!」
http://www.monte50.co.jp

8 シールマシンの謎を解け メインストリート梅田

●北区小松原町1-23
●TEL：06-6312-2019
●営業時間9：00～24：00
●店のウリだっ「対戦台が多い」
●読者へ一言「鉄拳関係の対戦が熱い！夜7時頃から強豪が集まります」

9 メダル一枚、夢のせて ヤングプラザABC梅田店

●大阪市北区堂山町5-4
●TEL：06-6313-4118
●営業時間7：30～25：00
●店のウリだっ「世界最強、完全無敵のメダルコーナー完備！ダービーオーナーズクラブも全開バリバリ稼働中」
●読者へ一言「メダルゲェムで女にもてろ！」

10 店員さん奮闘しとるね プレイランドOS北

●大阪市北区角田町5-1
●TEL：06-6312-9997
●営業時間10：00～23：00
●店のウリだっ「多種多様なジャンルのゲームを取り揃えております」
●読者へ一言「皇国の興廃、此の一戦に在り」

11 悠久の香り漂うメダルコーナー プラボ梅田店1号店

●大阪市北区小松原町2-1-29-813
●TEL：06-6365-0804
●営業時間：10：00～24：00
●店のウリだっ「ナムコのお店なので、ナムコゲーム、ナムコの景品盛りだくさん」
●読者へ一言「知る人ぞ知る、穴場的お店です。一度ご来店下さい」

12 遊園地のような賑やか店内 タイトーペンギンファンタジオ

●大阪市北区堂山町6-4
●TEL：06-6361-1078
●営業時間8：00～24：00
●店のウリだっ「イベントが多く明るい雰囲気のお店です」
●読者へ一言「最新のゲームから懐かしのゲームまでございますので、ぜひ一度ご来店くださいませ」

13 手作りPOPもかわいいぞ ハイテクランドセガ紫光

●大阪市北区堂山町9-28
●TEL：06-6365-5955
●営業時間10：00～25：00
●店のウリだっ：女性スタッフが多く明るい店内。ダビオナも早期に入荷。上級者から初心者まで歓迎します。
●読者へ一言「東通商店街奥、まんだらけの下です」

14 つうかプライズ店 オンリーワン

●つうかプライズ店
●TEL：06-4709-0737
●営業時間10：00～23：00
●店のウリだっ：1階から2階がまるごと全部プライズマッシィーン！　とりほーだい！
●読者へ一言「店のデコレーションが華やかな店です。それだけでも見に来る価値あり！　よろしく！」

NEXT PAGE わらしべプレゼントが…

わーい



ひで「ご苦労であった。して、どんなムヒョスな宝になったのだ？」
栅「ゲーセンリノの社訓であります。わーい」
ひで「コピーじゃねえか」

ハウゥ！　店員の掘っぺさんスマネェ。あのお宝はいただいたぁぁー！

最終攻撃目標店舗「リノ」
任務完了！

「この調子で行けば…次は基板か？（そしたらガメる！）」

ゲー事典　ゲーセンキトキト霊歌：とある店舗の長に取材の申し込みをした時の話。「あ、うちはそういうのいいです」「へ？いや、お金とかいらないんですけど……」「うちは大通り（繁華街）から離れてますからね……。もう、いいんです」そういう親父は精気が抜けきった目をしていた。ゾンビリベンジに出てもイケると思うぐらい。店長辛いけどさ、頑張ろうぜお互い。

ゲームセンターイベントリスト

埼玉県

●ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　048(533)3054
2/13　16:00～　DOA2TAGモードorセイヴァー大会　◆または、その頃出た最新対戦ゲーム。詳しくは問い合わせ。エントリーは当日開始30分前まで。
3/12、3/26　16:00～　対戦ゲーム大会　◆内容は一週間前に決定。エントリーは当日開始30分前まで。

●ガリバー熊本店
熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F&B1　048(521)7821
2/12　19:00～　第15回バーチャロン大会　◆シングルトーナメント。
2/18　20:00～　第4回パワースマッシュ大会　◆シングルトーナメント
2/19　19:30～　第2回DOA大会　◆シングルトーナメント
2/20　20:00～　第3回ビートマニアIIDX大会　◆勝ち抜きトーナメント（課題曲有り）

千葉県

●八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17　047(485)2235
2/26　9:00～13:00　ゲームの日　◆1時間300円でゲーム場を開放しています。
2/27　16:00～　格闘ゲーム大会　◆内容は未定

東京都

●プレイシティキャロット[illegible]店
[illegible]島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1&B2　03(3943)6735
2/6　16:00～　5番勝負その四：鉄拳タッグトーナメント
2/中　16:00～　5番勝負その伍：タイトル未定

●[illegible]宿プレイマックス
新宿区西新宿1-4-1プリンスビル　0383342)3071
2/5　16:00～　5番勝負その参：DOA2
2/12　16:00～　5番勝負その四：鉄拳タッグトーナメント
※上記の5番勝負は、PC巣鴨、プレイマックス新宿両店の代表者によるホーム&アウェー形式の大会です。詳細については、各店にお問い合わせ下さい。

●ゲームセンターポパイ
足立区綾瀬4-9-31　03(3620)4873
2/11　14:30～　餓狼トーナメント大会　◆第2回。当日参加OK!どしどし御来店、御参加下さい。

■ビートライブ
町田市森野1-37-8今村ビルB1　042(710)0508
2/6　14:00～　ストIII 3rd 3on3バトル
2/13　14:00～　第3回GCN杯鉄拳TT3on3大会
2/20　14:00～　第3回ストZERO3　3on3バトル
2/27　7:00～　2000東京ベイエリアカップ　◆年間スケジュール発表します。今年もモーニングバーチャ!
http://www3.justnet.ne.jp/~beat-tribe/

長野県

●プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　0263-35-6744
2/19　18:00～　第2回DOA2大会　◆参加費無料。当日受付。
2/26　18:00～　第10回ストIII 3rd大会　◆参加費無料。リーグ戦。2/18 8:00～18:00エントリー受付ます

富山県

●オレンジハットとなみ
砺波市新又147-1　0763(33)1863
2/26　23:00～　KOF'99　◆ノーマルな大会の予定です

大阪府

●百又ゲームセンター
大阪市北区茶屋町2-16　06(6372)1017
ゲームバイキング　◆全日全時間。1時間300円で、25種類のソフトを仕込んだ筐体で自由にプレイできるお得なコーナーを設けています。

●アミューズメントグラフィティ茶屋町
大阪市北区茶屋町15-25　06(6375)3345
2/未定　第10回ソウルキャリバー大会　◆DC仕様の手作りNAOMI筐体で開催。毎月プリクラ値引き大サービスイベントも開催しています。

●プラボ梅田2号店
大阪市北区小松原町4-12　06(6362)2088
2/13　18:00～　第9回鉄拳タッグ大会　◆受付17:00～
◆毎月第2日曜日に鉄拳大会。第4日曜日は無料お楽しみイベントやインストラクトイベントを開催。

●ゲームトラトラトラ
大阪市北区梅田1-1-3大阪駅前第3ビルB175号　06(6345)8558
3/20　目方でドン!　◆ティンクルスタースプライツ対戦台でのトーナメント戦。

京都府

●GAME's DRAGON
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII　1F　075(822)3017
2/6　第4回ストIII 3rdランキングバトルin京都　◆14:30締め切り。大勢来てくれたら月2回になるかも。フリープレイ有り。
2/26　第5回ストIII 3rdランキングバトルin京都　◆記念すべき5回目。今回は商品が……
3rdランバトに関する情報は　http://home4.highway.ne.jp/mars/ranking/

愛知県

●タイトーイン中央本山
名古屋市千種区東山通1-38　052(783)0669
2/20、3/19　15:00～　サイキックフォース2012大会　◆毎月第3日曜にサイキック大会やってます。東海地方の強者サイキッカーが結構参加してくるハズ。

●ゲームプラザトンガ王国
名古屋市中村区則武1-16-8　第一Uコーポ1階　052(452)0304
2/6　14:00～　第7回ティンクル大会　◆せっかくだから続きます。
2/19　14:30～　ミレニアム第2回チャロン大会　◆みんなで燃えましょう。2本先取トーナメント予定。

イベント情報&カリスマ情報大募集!!

「イベントリスト」3月から4月にイベントを予定していて、掲載を希望される店舗は、お店の名前、住所、連絡先、イベントの日時、名称、内容もしくはコメントを明記し、2月22日消印有効で「ゲーセンイベントリスト」係まで。
「カリスマ堂」自薦他薦問わずカリスマ度の高いゲーセンや店員情報をバリクソ～ルに大募集！　カリスマ情報を「カリスマ堂」係まで。

カリスマ堂

激近ド根性1PLAY10円ゲーセン フェラーリPart1登場



ゲームファンを虜にする支配性魅惑物質を訪ねてまわるカリスマ堂。今回我々取材班は、1PLAY10円という超古代特価のカリスマゲーセン「フェラーリPart1」の情報をGETし、早速調査に向かってみた。

地下鉄堺筋線恵美須町駅をでんでんタウン（でんぽはキライじゃないのでカリスマ100ポイント獲得だ！）のソフマップ安売り攻撃の誘惑に屈することなく、歩くこと1分、望遠鏡に「2F、3F 1PLAY10円！」の看板が（銀色の馬が僕を犯行に駆り立てた＝40カリスマ獲得）映し出された。間違いない、ここだ！　すごいや！　やっぱりフェラーリはあったんだ！　興奮を抑える間もなく、我々取材班は店員の長であろう人物とコンタクトを試みることにした。駅前留学で鍛えた関西弁を今こそ使う時！



―最新のビデオゲームが1PLAY10円という料金体制の意図は？　やねーん。
「お客様に喜んでいただくため、というのが一番の理由ですが、きっかけはこんなことがありまして……」

なるほど、日本橋一の老舗フェラーリの近所に、なんの挨拶もなく店を出してきた某ゲーセンへビビリくれてやるため、1PLAY10円という価格に設定したのですか（みかみビルの自販機は10円釣り銭切れになりがち！　5000カリスマ獲得）
―フェラーリという店名の由来は？　やねーん。
「店長が車が好きなんです。それで、フェラーリという店名になりました」
フェラーリは土、日に行くと、1ドットの隙間もないほど混雑するらしいので、平日が安全日、との都市伝説を授かり、我々は帰路についた。
「いやあ、フェラーリレッドで統一された店内が綺麗でしたね。ちゃんと撮れてますか、班長？」
「ばっちりよ、ハッ！　カメラ壊れてる！」
（事実）



調子にのってもう一店モンディーズゲーセン 『ゲームトラ!トラ!トラ!』登場



大阪駅前第三ビル地下一階、ゲームファンを誘う甘きアロマはゲームトラ!トラ!トラ!　から発せられていた。店内を調査中、私は緩む表情筋を制御することができなかった。

格闘、麻雀、クイズ、各ジャンル揃えたセーラームーンコーナーに、店の7割を占めるモンドゲー（レトロ&名作ではなく、モンド&B級！）。これらは常連（個人）が店長と交渉して、自前基板を提供しているのだそうだ。

店側と客の一体化を売り文句にするゲーセンは多いが、ここにかなう店は少ないのでは……。というか、二者が融合しすぎだと思う。

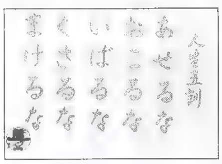
店の中央にあるデンジャラスシードに象徴されるように、この意図的なモンド・デンジャー地帯はツッコミようがないのよ、いやマジ。

それでいて、ゲーセン自体は居心地が非常によい。それは物腰柔らかな店員さんの態度や、トラ名物おばちゃんの笑い声が、来店者をなごませているからなのだろう。

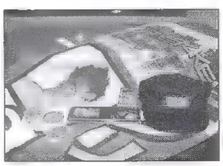
それにしても、ジョジョの隣にティンクルスタースプライツ対戦台が置いてあるのはとてつもなくシュール。さらに、店の広報誌（手書き）には恐るべき野望が……。

『ティンクルがVS台に入ったら、チェンジエアブレードを隣に置いてもらおう』

わらしべプレゼント



今回のお宝！あの飛行鬼も狙ったという、社訓の王様「ゲーセンリノの社訓（のコピー）」。梅田ではアメマ人形より人気が高く、すでに芸術の域まで達した名品（のコピー）をアルカディア読者一名様に大進呈！　欲しい人は官製葉書に必要事項を明記の上、『社訓プレゼント係』まで。尚、応募者多数の場合は抽選になります。



おまけ　キャロットさんで「バニラ（二枚目）」と「ナムコグッズ一式」を交換していただいた。欲しい人は、官製葉書で「キャロットの小田さんは、関西一気の利く女性！　ナムコグッズプレゼント」係まで。締切は両方とも2/20の消印まで有効。牛の焼き印押しでもOKよ（ウソ）。

業務連絡：ライターの柵太郎君、このコーナーの担当編集者、ひでが苦労して大阪まで出張に行かせたのに、取材に遅刻するわ、5分に一回電話をかけてくるわ、カメラは壊して写真は撮れていないわ、土産はよこさねーわ、挙げ句にホテルのジュース飲んで領収書貰ってくるわで、大暴れの柵太郎君。至急、形見分けを済ませて体育倉庫裏に来て下さい。

ちょっと時期を逃してますが

新春 年賀状 2000

毎年恒例……じゃなかった。え～、某誌で行なっていた「メーカー描き下ろし年賀状」企画の復活版です。このイラストは皆読者さんへのプレゼントになるので、イラストの番号を本誌備え付けのアンケートハガキのプレゼント欄に書き込んで応募してね。抽選でそれぞれ1名様に当たるぞ！

参加メーカー アトラス／SNK／カプコン／ケイブ／コナミ／彩京／SAMMY／ジャレコ／セガ・エンタープライゼス（第一ソフト研・第二ソフト研）／セタ／タクミ／テクモ／ナムコ／タイトー／PRODUCE!／ビスコ／MIDWAY



3

カプコン

明けましておめでとうございます！昨年は格闘ゲームを頑張って出してましたが、今年はシューティングも盛りだくさん。そして、業界に変革を迫る悪巧みをします。「パワーストーン2」も期待してね！
（カプコンパブリシティチーム　尾島）



2



1

タクミ

滝のような弾がぁーっ！うおぉーっ！ぐぅおおーっ！えっ、あっ、失礼しました……。昨年はとても「GIGAWING」な年(?)でございました。本年も皆様に楽しんでいただけるタイトルを開発してまいります。応援宜しくお願いします！（タクミ経営管理室　日下）



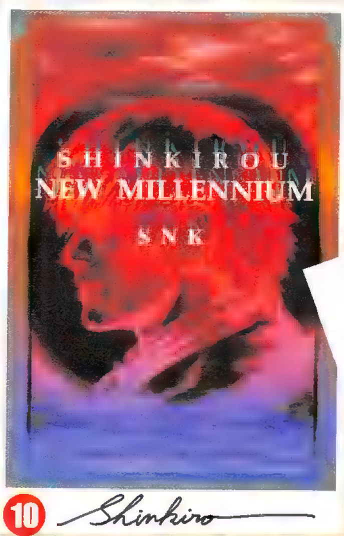
4

彩京

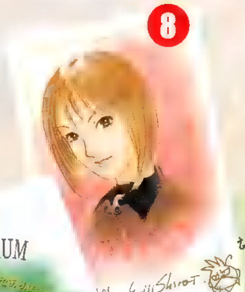
もう2月だけど明けまして。今年のトレンドは何といってもディグファイト。掘ってるかい？　埋めてるかい？あと、世紀末のカリスマ。甦る司淳。「対戦ホットギミックフォーエバー」ヨロシク彩京！　（彩京　広報娘）



5



10


8



9


7



6

SNK

もう2月になりますが、明けましておめでとうございます。本年もSNKをよろしくお願いいたします。アーケード業界が元気ないと言われる今日この頃ではありますが、今年もSNKは頑張りますよ！　新生『餓狼』を遊び尽くして下さい。今年がアーケード業界とアルカディアさんにとって素晴らしい一年であるように…。　（SNK宣伝課　奥野）

ゲー事典　メーカー描き下ろし年賀状が欲しい人は226ページのアンケートハガキに必要事項を記入の上、プレゼント番号の欄に欲しいイラストの番号を書いて応募して下さい（切手不要）。

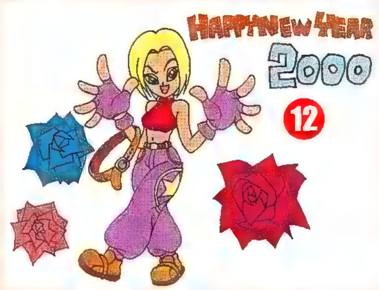
SNK


20


HAPPY NEW YEAR!
YURI SAKAZAKI
YURI
2000.1.1
17


MAXIMA
11


OTOSIDAMA HA
TAKOAGE
MOCHITUKI
HAGOITA
2000
MONDAI
AKEMASITE OMEDETOU
2000
18


HAPPY NEW YEAR
2000
12

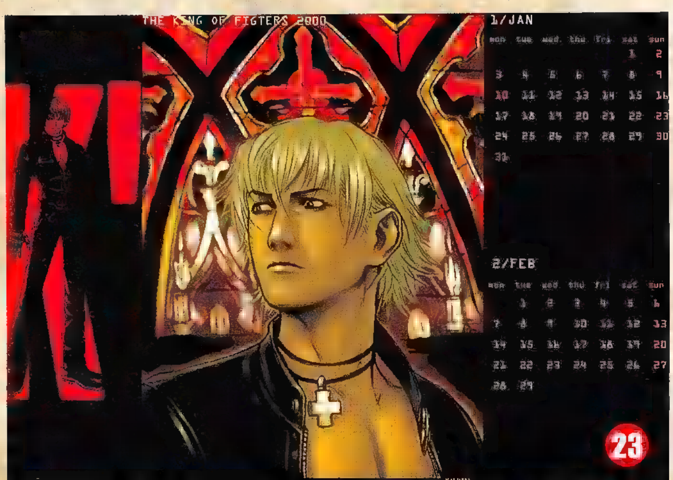

22


21


13
迎
春


A Happy
New Year
The King Of Fighters 2000
19


2000年
A HAPPY
NEW YEAR
14

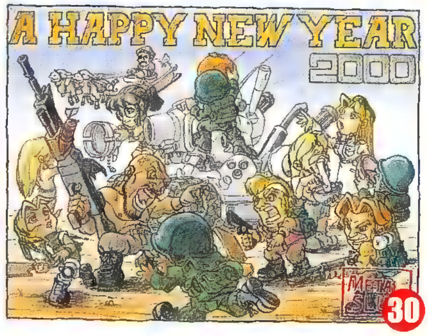

THE KING OF FIGTERS 2000
1/JAN
2/FEB
23


16
Cyberdine Maxim
A Happy
new year!
2000


NEW
YEAR
We wish
your happy year
From
THE KING
OF FIGHTERS
15



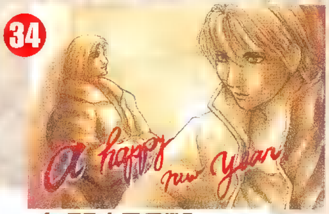


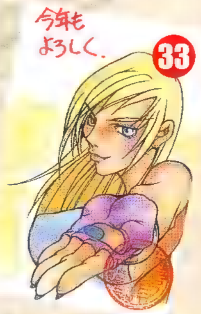






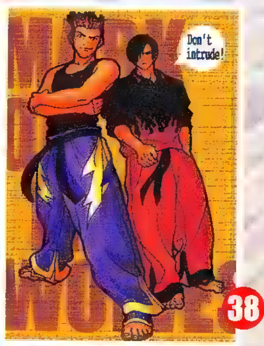




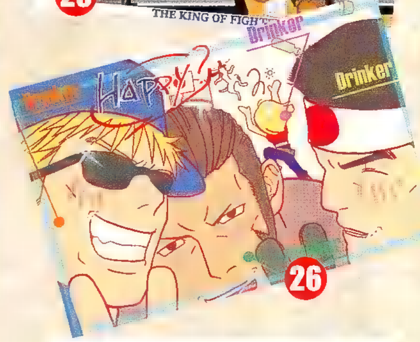




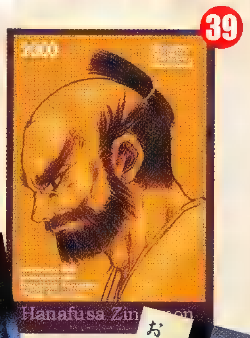




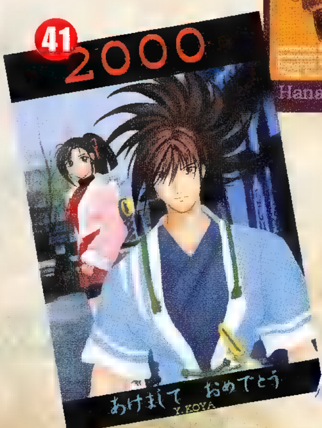




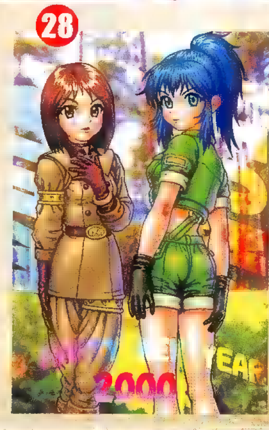












ゲー事典 メーカー描き下ろし年賀状が欲しい人は226ページのアンケートハガキに必要事項を記入の上、プレゼント番号の欄に欲しいイラストの番号を書いて応募して下さい（切手不要）。

ナムコ

2000年ということで何かウキウキしますね。今年も皆さんに楽しんでもらえるタイトルを提供いたしますので、プレイしてね。また、アルカディア誌のますますの発展期待しています。(ナムコVS開発部　御所脇)



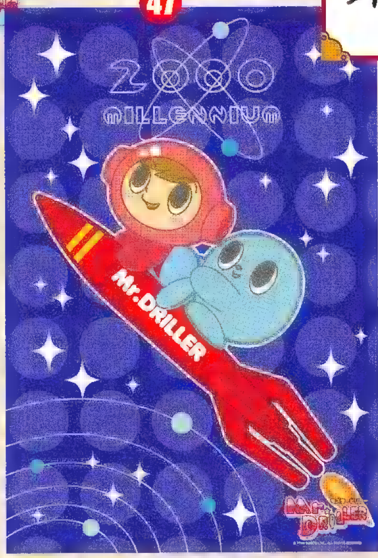
46



43



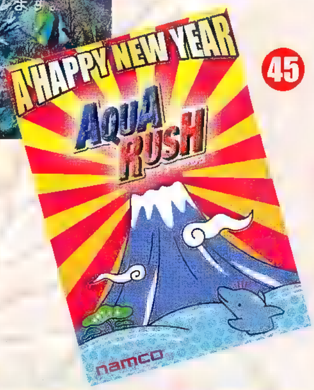
48



47



44



45



52



49

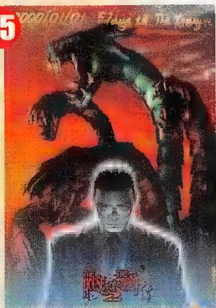


51


50

プロデュース

読者の皆々様、明けましておめでとうございます。パカパカスペシャルはいかがでしょうか？大会モードも発動し始めて、面白くなってきた頃と思います。今年もいろいろと仕掛けを考えておりますのでパカを宜しくお願いします！　スタッフ一同、気合入れて製作中ですっ!　　(プロデュース企画営業　武内)


55



56



54


53

セガ・エンタープライゼス 第一ソフト研

今年のセガ1研は、色々なジャンルにチャレンジしようと思っています。ネットワークなども含め、新しく面白い遊びかたができるゲームを考えていますので、期待していてください！　　　(セガ第1ソフト研　荒木)

ゲー事典　応募するアンケートハガキの裏面下の空欄に、面白い文やイラスト、アルカディアやゲーム業界への[redacted]的な批判・[redacted]などが書いてあれば、プレゼントの当選率がアップするかも!?



61

テクモ

新年あけましておめでとうございます。2000年を迎え「DEAD OR ALIVE 2」もミレニアムとなり、さらにパワーアップしました。本年も進化し続ける「DEAD OR ALIVE」並びにテクモを宜しくお願いします。　（テクモ販売部　中島）



62



57



58



59



60



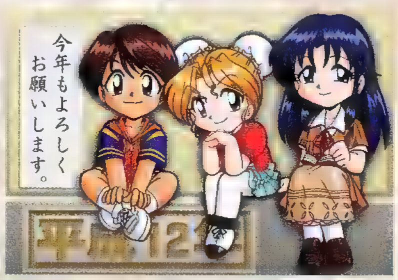
64



63

セタ

今年のセタは、春までに「バリアントシュヴァンツァー」と「五月陣戦3」を発表します！　これらを皆さんに楽しんでもらうのが今年の抱負、というか野望です。あのシリーズの最新作は……。今年のセタにご期待ください。
（セタ販売企画部　加藤）



66

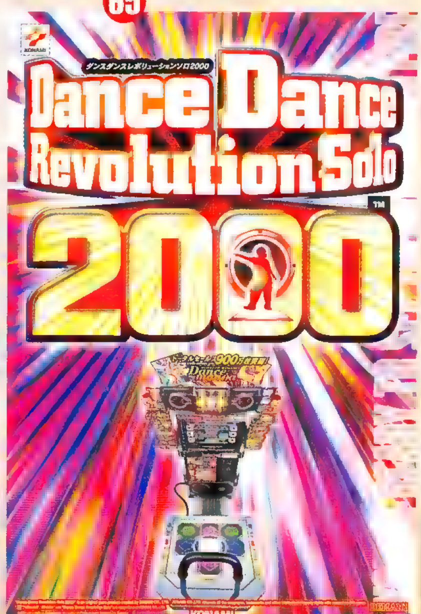

67



68



69



65

セガ・エンタープライゼス第二ソフト研

明けましておめでとうございます。今年も2研は業務用、家庭用ともに様々なタイトルにチャレンジしていきます。まずは、このアメリカンテイスト溢れる「エイティーン・ホイーラー」。誰もがあこがれた大型トレーラーを自由に操って西海岸を目指しましょう！
今年は、「シェンムー」を開発して得たものを最大限に活かして、2000年という節目の年にふさわしいゲームを次々お届けしたいです!!　（セガ　ソフト2研）

コナミ

今号は、イチ押しタイトルとしてメダルゲームの最新作「ジーワン　リーディングサイアー」が掲載されています。様々な新要素が盛り込まれていますので、一読あれ！
ちまたでは時節柄、PS2の話題になりつつあります。その一方でゲームボーイに代表される携帯型ゲームの好調！　2000年のキーワードはTPOに応じたゲーム」かな、と思ってます。
今年も、アーケードゲームファンの期待を裏切らないメーカーでいられるよう頑張ります。　（コナミ　小坂田）

ゲー事典　メーカー描き下ろし年賀状が欲しい人は226ページのアンケートハガキに必要事項を記入の上、プレゼント番号の欄に欲しいイラストの番号を書いて応募して下さい（切手不要）。

SAMMY

明けましておめでとうございます。ようやっと「ギルティギアX」が発表となりました。
てなわけで、僕の「ソル」は日一日と強さを増しています。AOUショーでは、みなさん、ぜひ挑戦お待ちしてます！（口だけですが…（笑））（サミー広報　竹中）


74


73



72



71



70


76



75


78



77


81


80



79


82

ケイブ

新年明けましておめでとうございます。今年も皆様に愛のこもった作品を提供できるよう、バランスの取れたゲーム性と世界観の理想を求め、日夜頑張っております。そんな弾幕バカと設定バカをどうか宜しくお願いいたします。（ケイブ　富沢）



86

セイブ開発

皆様、「2001年宇宙の旅」と肩を並べる新世紀を控え、如何お過ごしでしょうか？弊社も昨年は、新作タイトル的には寂しい限りでしたが、今年は新たな気持ちで邁進していく所存でございます。今年もセイブのゲームを宜しくお願いいたします。
（セイブ開発　飯島）



84



83

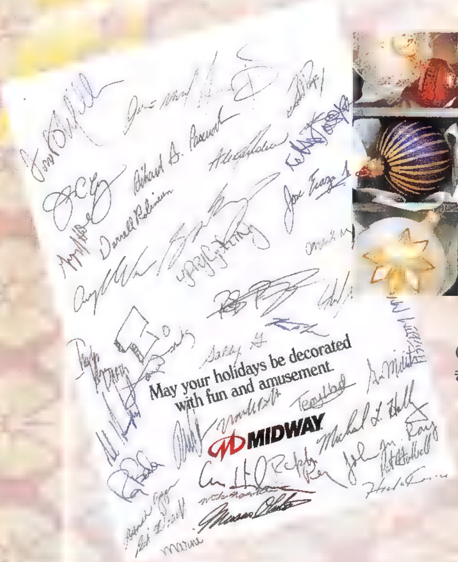
タイトー

少し遅いですが、新年明けましておめでとうございます。何か、今回ウチの年賀状は「オトコの夢」を感じさせるものばかりですね。え、そうでもないですか？今年のタイトーも、さらなる高みに向けて爆進してまいりますので、どうぞ宜しくお願いいたします。　（タイトー）



85

ゲー事典　応募するアンケートハガキの■面下の空欄に、面白い文やイラスト、アルカディアやゲーム■作への建設的な批判・意見などが書いてあれば、プレゼントの当選率がアップするかも!?





90

（※ミッドウェイ開発者寄せ書きクリスマスカードを5名様に）

MIDWAY

今年は「ガントレットレジェンド」に続く、「ガントレットダークレガシー」を筆頭に、ファンの期待に答えるタイトルをお届けしていきます！　アルカディアさん、アーケードゲームの世界をガンガン盛り上げていってくださいね!!

（ミッドウェイ）

ジャレコ

（遅ればせながら）明けましておめでとうございます。さて今年のジャレコは、AOUショーにて歌ゲー「スターメーカー」が遂にベールを脱ぎます！　そして、あのステップ体感ゲーム「ステッピング」が、3月にはPS2で遊べます。今まで遠慮気味だった方も、練習してゲーセンデビューしてくださいネ！（ジャレコ広報　高柳）



87

88



ビスコ

お待たせいたしました！　「雀々」の続編がついにゲームセンターに登場！　前作同様クオリティ高い美少女達を堪能あれ！　家庭用では雀恋の廉価版が登場！　他タイトルも鋭意開発中！　今年のビスコはガンガンいきます！　応援ヨロシク！　（ビスコ宣伝課　三浦）



92

91



89





93



94



95



96

アトラス

明けましておめでとうございます。昨年もアトラスを応援していただきありがとうございます。昨年、家庭用に押されつつもビデオゲームでは「ぐわんげ」をリリースすることが出来、ホッとしております。今年もPS2の発売により、その勢いは留まるところを知りませんが、家庭では味わえないゲーム創りを目指し頑張りますのでご期待ください。　（アトラスマーケティング課　長久保）

ゲー事典　メーカー描き下ろし年賀状が欲しい人は226ページのアンケートハガキに必要事項を記入の上、プレゼント番号の欄に欲しいイラストの番号を書いて応募して下さい（切手不要）。

彩京刑事

PSIKYO

穴掘り、ニクキュウ、ボイン速報、今回もやはいくらいに偏ってるぜ！　ボ、ボイン!?

担当：[illegible]&はまー

金鉱走者の新境地！

ロードランナー ザ・ディグファイト

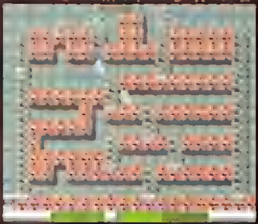
「なぜ今頃？」と言うなかれ。新旧織り交ぜた斬新なおもしろさが体験できるぞ！



モンスターが[illegible]



ほかには、モンスターを[illegible]しないとクリアできない[illegible]



金塊をすべて取ると、脱出ルートが現れる。

ロードランナーって？

そもそも[illegible]、実は「ロードランナー」[illegible]

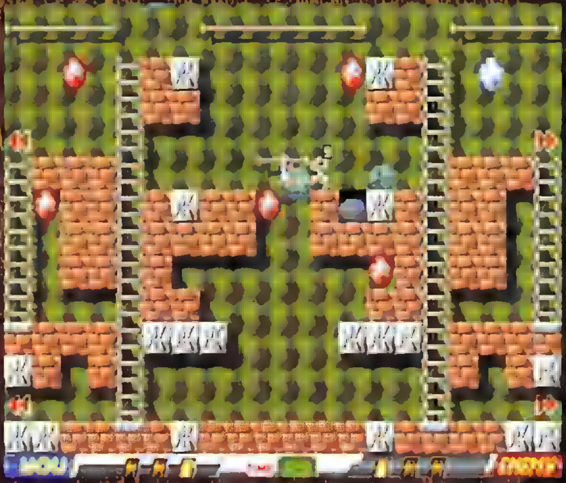
ることと約20年前（？）、パソコン（当時はマイコン）でプレイしたのを皮切りに、以来さまざまなプラットフォームで移植・発展し続けてきたアクションパズルゲーム[illegible]のシリーズ[illegible]

「ロードランナー」のシリーズ化[illegible]ルはそんなに難しくなし。フィールド上に点在する金塊をすべて取れば、画面の一番上に[illegible]が現れ、[illegible]を登り切ればクリア。しかし、金塊のなかには周りをブロックで囲まれているものがあったり、フィールド上を敵がうろついていることもある。そんな時に活躍するのがプレイヤーキャラの持っている「穴掘り用光線銃（仮）」で、自分の斜め下の地面を掘って、そこから下に降りたり、敵を落として足止めをしたり、といったことが可能だ。アクションはこれだけだが、掘った穴は一定時間で[illegible]埋まるようになっており、これを使った複雑な地形の[illegible]ツタが頭を悩ませてくれる。

たまには追い詰める爽快感も……

さて、長い前置きはこのぐらいにして、本題に入ろう。[illegible]の説明が[illegible]ように、ロードランナーは基本的には1人用のゲームとして[illegible]てきた[illegible]。[illegible]かにそれはそれでおもしろいんだけど、[illegible]はそれだけじゃ満足しない。なんと、「2人で通信対戦」できるモードをシリ[illegible]にしてきたのである！「ロードランナー」で対戦[illegible]

で[illegible]出現させるのが基本だけど、[illegible]すると[illegible]されてしま[illegible]が[illegible]金塊の代わりに[illegible]、脱出狙いか相手を追い詰め[illegible]て[illegible]、戦略を変えていくの[illegible]も[illegible]おり、[illegible]ボイン[illegible]を[illegible]、[illegible]設定されている。お互いの画[illegible]に乗ったり穴を掘るタイミング[illegible]を調整したりして、華麗にクリ[illegible]だ。できるだけ[illegible]



味方のモンスターには、触れてもミスにはならない。常に相手が動く先を読んでいこう！

銃の性能アップ!?

最後に、全モードに共通するシステム面を。「ディグファイト」では、なんと一度掘った穴を埋め直すことができる（操作は掘る時と同じ）。モンスターをすぐに埋めて倒すことも可能だ。

ゲームオーバーの条件はタイムアップのみで、ミスをすると制限時間が減っていく、という仕組みになっている。[illegible]ではないが、制限時間が



[illegible]、手にないで取れるぞ。

「手詰まり」になった時のリトライはスタートボタンで可能だが、この時も「ミスの時」と同じ[illegible]ことも……

引かれてしまうぞ。

1人用のフィールドには、金塊のほかに「時計アイテム」が設置されていることがある。制限時間は、ラウンドクリアか時計アイテムを取ることでしか加算されないので、可能な時には見逃さず取っていきたい。しかし、時計アイテムを取るためには、金塊以上に掘り方を考えないといけない

対戦相手がいなくたって……

いくらクリアが大変とは言っても、1人用のモードだってしっかりつくり込んであるぞ。

●[illegible]モード

文字どおり、ロードランナーの基本をここで修業。まずはここから始めよう。

●アドベンチャーモード

8種類の世界から1つを選び、それぞれの世界ごとのストーリー「？」に沿って全日ステージをクリアしていくモード。ステージの[illegible]の選び方によって、ストーリーの進行も変わるようになっている。意外とのっけから難しかったりして、往年のファンでもちょっと手こずるかも。

●とことんモード

時間の許すかぎり、さまざまなフィールドをひたすらクリアしていく、上級者向けのモード。ただクリアするのではなく、ムダのない動きでタイムを節約するワザも必要になってくる。（はまー）

ゲー伝　ロードランナー・ザ・ディグファイト はみ出し情報　ステージによっては矢印の付いたブロックが登場するのだが、これは、左右に押して動かすことがことができる。このブロックは重力の影響を受けないので、上手く移動させて足場にしたり、通路のフタ代わりにしてモンスターを閉じ込めるなどといった用途に使うことができるぞ。

牌を通して道を知る――
雀卓の向こうに人生を見る――

獄門麻雀烈士伝

■今日のゲスト　ジャンキャット（[redacted]　デジタルサーフィン）

ジャンキャットは一見すると広報娘宅に生息する愛猫「ネミこ」にそっくりだが、驚くなかれ、その正体はネコ型をした麻雀専用ロボットだったのである。今回は、ジャンキャット誕生秘話について迫ってみよう。

それは、ある科学[redacted]の[redacted]から始まった。

民明大学教授　押小路　右折氏は、ある日、死別した愛猫が自分と麻雀対局している夢を見たのである。

かねてより麻雀好きで有名だった彼は、その日から取り憑かれたように「麻雀をする猫」の研究開発に没頭した。

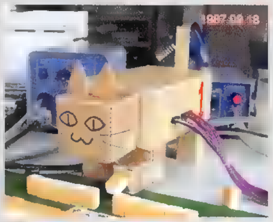
開発着手から1年後の87年、教授の夢を具現化した1号機が完成、学会の評価を得て正式にプロジェクトチームが発足する。

その後はCPUの進歩と研究スタッフに支えられ、研究は飛躍的な進歩を遂げることとなる。

95年にすべての機能を外部から独立させた2号機が完成、99年に研究の集大成とも言える3号機を完成させるに至る。この最新型には超並列処理型有機思考装置が搭載され、自我に近い思考パターンを備えていると言われる。その能力はジャンボーイと対局したことによりマスコミの知るところとなり、全国の雀荘からオファーが殺到、今後の量産化が期待されている。



押小路 右折氏
Usestu Oshinokouji
民明大学理工学部教授。1939年生まれ、無類の愛猫家で知られる。口癖は「そらキミが悪いわ！」現在は同大学の雀猫研究所主幹。



ジャンキャット1号機
初めて猫の外見を模倣した実験機。本体外部にある思考装置とケーブル接続された、たいへん大掛かりなものであった。



ジャンキャット2号機
押小路教授の麻雀思考ルーチンとアニマトロニクスが融合、1号機と比較して思考速度8倍、可愛さ12倍というスペックを実現した。



ジャンキャット3号[redacted]
実に13年の歳月を経て完成に至ったジャンキャットの勇姿。猫の動作を完全に踏襲、その雀力は赤木しげ○に匹敵するとさえ言われる。

独占入手！



ジャンキャット
京都府カツオブシ市マタタビネコンタウ5-6
死ぬまで有効
ネコ目のため コンタクトレンズ等

麻雀にとどまらず、実に多彩な能力を発揮するジャンキャットの免許証。ネコミミ公安委員会のお墨付きだ！　ふてぶてしいまでのツラ構えの中に漂う、揺るぎ無い自信と風格は、とてもロボとは思えない威厳に満ち満ちている。



彩京アーケード塊

第2回

ヤマダ課長：カーソルを『?』に合わせて上下上下上上上下AでPLUSな隠し自機登場！　2000年だよサカモト君！

サカモト：もう2月ですけどね。2月といえば「ロードランナー　ザ・ディグファイト」いよいよ発売ですよね！

ヤマダ課長：うむ！　もう出回っているはずだから、ぜひ読者の皆さんにプレイして欲しいね！　吉崎観音氏の監修による操作性・ステージを自分の目で確かめて、歴史の生き証人となれい！

サカモト：あと、アドベンチャーモードのイラストには小林真文さんも参加されてますから、このあたりもアルカディア読者なら必見ですよね！

ヤマダ課長：うまいぞサカモト君！　このゲームは対戦モードも熱いから、そのあたりもヨロシクだ！

サカモト：さて、このコーナーも第2回、今回は怪な「実写モデルがドカンと登場」する新作の紹介ですよね！

ヤマダ課長：進行が上手いぞサカモト君！　新作と言えば、いよいよ出るんだよ、あれが！

サカモト：あれってのはもちろん「堕落天使2」ですね！

ヤマダ課長：そうそう、奴らがポリゴンになって帰って来たって、そりゃもう全然違うぞサカモト君！　あれってのは「対戦ホットギミック フォーエバー」！　通信対戦麻雀シリーズの最新作じゃよ！

サカモト：ええっ？　「対戦ホットギミック3」の発売から、まだ一年たってませんよ！

ヤマダ課長：出来ちまったものは仕方ないだろうサカモト君。それとも堕ろせっていうのか、この人でなし！

サカモト：……もう結構です。それより新作の紹介をしてくださいよ。

ヤマダ課長：うむ。今回は初心に返り、全キャラクターデザイン司淳！　これだけで、もう中高生の股間をワシ掴みやね！　キャラ数も前作以上で、もうオナカイッパイですカンベンしてください司先生って感じだ！

サカモト：1作目は、いまだに根強いファンが多いですからね！　これが実質的な続編ってワケですよね！

ヤマダ課長：その通りじゃよサカモト君！　しかも！　今回は広報娘が……、

サカモト：うわ！　それ、まだ秘密ですって！

ヤマダ課長：もがもが……って古典的な表現だよサカモト君！

サカモト：そ、それじゃ次回をお楽しみに――！

ヤマダ課長：次回も、司先生のポインにタ～ッチ!!

サカモト：いや～ん、まいっちんぐ！

これが彩京刑事が入手した 対戦ホットギミック フォーエバー の画面写真だ!!





ゲー事典　このコーナーでは、未来永劫過去未来、彩京に望むこと望まないこと、熱い塊なイラスト作品、広報娘へのやるせない気持ちなど、どっしんばったん募集中。自動書記にも負けない勢いで筆を滑らせ、「彩京刑事」宛てに送るベシ。もちろんメールでもおっけい。次号では「ホトギミおしおき大人気投票」を大開催するぞ！　3番独房に、カツ丼一丁ッ！

格闘通天閣

SNK VS. CAPCOM FAN PAGE

担当：田渕健康＆CHU＆ももやん

なかなか新情報が発表されなくてイライラしてる君！　このコーナーにガンガン投稿して発散すべし!!

今月の奥野さん

年末にネオポケ版『頂上決戦最強ファイターズ』も発売され、現在はカプコンさんのアーケード版を楽しみに待っています。残りの出場キャラは誰か？　頂上決戦では隠しキャラで「暴走庵」や「殺意のリュウ」が登場していましたが。個人的には出番はあったものの完全にやられ役だった「ビリー」と「バルログ」の出場に期待しています。

（SNK宣伝課　奥野さん）

激インタビュー!! SNKvs.CAPCOMの行方を追え！

みんな気になって気になってしょ～がねぇぇぇであろう『SNKvs.CAPCOM』の製作進行状況について、カプコンの広報部長・尾島さんに欲望の赴くままに質問をぶつけてみたっスよぇぇぇ。

アルカデ　進行状況はどうスか？

尾島　まぁ、ぼちぼちです。

アルカデ　なるほど。じゃそういうことで。

尾島　いきなり終わりかい！

アルカデ　冗談です。気になる発売時期をお伺いしたいんですが。

尾島　２０００年、とだけしか言えないですね。

アルカデ　２０００年と言っても、すんごい幅があるじゃないですか。

尾島　頑張って早く出しますから、待っててください。

アルカデ　そうスか。じゃあ次の質問なぞを。これって、みんな気にしてると思うんですけど……。

尾島　秘密です。

アルカデ　まだ何も言ってませんよ。

尾島　それも秘密です。

アルカデ　キャラ数だけでも教えてもらえませんか～？

尾島　いっぱい、とだけ言っておきましょう。代表的なキャラは入ってますので、期待しててください。

アルカデ　じゃあ、キャプテン・サワダの「サワダスペシャル２０００」とかも見れるんですか？

尾島　……ノーコメントです。

アルカデ　うわぁ、楽しみだなぁ。じゃあ最後に、現在の開発状況は何％ぐらいか教えてくださいよ。

尾島　けっこうイイ感じ。

アルカデ　……おいおい。

尾島　日々製作は進んでいますので、完成の日を心待ちにしておいてください。

イラスト仁王固め



PN　都氏さとみさん/富山県
ももやん：ばい～ん
CHU：ばばばい～ん
ももやん：でかいことは良いことだ、な、CHUよ
CHU：僕は小さくても良いですけど……
渕：そのへんにしとけよ（哀）

PN　[redacted]桜花さん/北海道
ももやん：ベニマルの服って何でできてるんだ？皮か？
CHU：ブランカの皮だったりして……
ももやん：電撃キャラ同士だからって勝手なこと言うなっての
CHU：ブランカの胸傷といいベニマルの胸元といい……
ももやん：ブランカのは傷じゃなくて毛だよ毛！
渕：そのへんにしとけよ（泣）



PN　サエカバルコさん/[redacted]県
CHU：本当ですよ！　ね？草薙さん？
ももやん：誰が草薙さんだよ。制服着てりゃ男でもいいのか？
CHU：可愛いならOK！　このイラスト可愛いし
ももやん：俺は逆の方がいいな、東の格好した春麗とか
CHU：サガットの格好をした舞とか？
渕：そのへんにしとけよ（暴）





コスプレ写真をカードファイターズ風にしてみ[redacted]した！　投稿数しだいで全カード作れちゃう？

まだまだ募集中

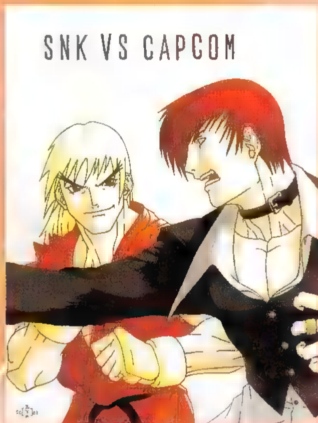
CHU：投稿どしどし募集中！ってことを強く主張しておきたい！

渕：唐突だなオイ。でもホント、これからでも遅くないから、みんなガンガン投稿してくれよな。こういうかんじで下さい。

CHU：基本的にはイラストとコスプレ写真だけど、他にも面白いモノなら何でもOKっスよ。

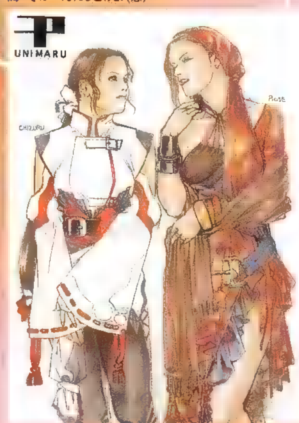
渕：つ～か、今回コスプレ写真は？　左の一枚だけ？

CHU：いや、たくさん来てるんですけどね、次号掲載予定なので期待しててください。



[redacted]　一哉さん/神奈川県
CHU：両メーカーを代表する主人公、のライバルキャラ対決ですな
ももやん：長い組み合わせ名だなオイ
CHU：じゃあ、ケンのファイアー昇龍拳を見て京と勘違いした庵が襲いかかるの図、ってのは？
ももやん：余計長いし絶対あり得ん
渕：そのへんにしとけよ（旅）

PN　ウニマルさん/[redacted]京都
CHU：この二人の共通点ってわかります？
ももやん：どっちも名前に「ズ」が付く？
CHU：違います。ちづるは「づ」だし。2人とも分身技があるんですよ。
ももやん：おお！　ってことは2人でもハーレム気分の素敵なコンビか！
渕：そのへんにしとけよ（怒）



通天閣通信　SNKvs.CAPCOMはNAOMI基板で製作されるが、そのクォリティの高さは今号で紹介した「マーヴルvs.CAPCOM2」で実証済み！　テリーや京、SNKキャラクターはNAOMI基板初登場なので、どのようなアクションを見せてくれるか楽しみだよね！　…などともっともらしいことを書いてますが、ゲームそのものについてはまだ何にも続報が入ってこない今日この頃。尾島さん、早く続報をくださぁぁぁいッ！

ドキッ！ 女キャラだらけの完成品フィギュア選手権

立体貴族

立体造形に命を懸けた、ノーブレスオブリージュを地で行くコーナー「立(略)」。今回も熱き血の滾りのままに立体物を紹介していくゾー。

担当:Ex-S渕健　助手:コドモツヴァイ



1/6 コールドキャスト完成品

シェルミー/ブルーマリー/麻宮アテナ

●販売元：エポック・C-WORKS　●価格：各12,800円
●お問い合わせ：03-3843-9162
★KOF'98Ver.の３人娘がコールドキャスト完成品で爆裂立体化。萌えー。





等身大フィギュア

1/1 ナコルル

●身長 148cm
●体重：トップシークレット
●B.W.H：ひ・み・つ
●足のサイズ：23cm
●価格：500,000円
●衣装付き/可動説明書付き
●販売元：ペーパームーン
●お問い合わせ：058-267-1708

[illegible]



1/6ソフトビニール完成品

デ・ジ・キャラット&ゲマ

原型製作：宮川武（T's system）
●販売元：クレイズ
●価格：6,800円
●お問い合わせ：027-267-0054
★戦士なら避けて通れぬ覇王への轍・デジ子とゲマを核熱立体化。萌ゑー！



コールドキャスト完成品

デ・ジ・キャラット

原型製作：かなやん堂
●販売元：京商
●価格：7,800円
●お問い合わせ：046-229-4115
★漢なら避けて通れぬ修羅の道・デジ子の水着姿を爆熱立体化。萌ゆー。

エレガント店舗紹介

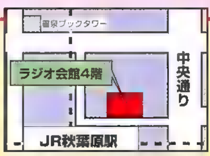
『海洋堂ホビーロビー』

秋葉原駅電気街口を一歩出れば、そこに屹立するはラジオ会館通称ジ館。その４階に鎮座ましますのが『海洋堂ホビーロビー東京』なのですワ。入り口では怪獣造形の生き神・酒井ゆうじ氏が手掛けた通称「１mビオゴジ」が威風堂々お出迎えしてくれるぞ。
前号で紹介したオラタンフィギュアもココに来れば手に入りまくるので、受験で上京するちびっ子たちは、巡礼予定表に組み込んでおこう。
ちなみに、海洋堂ホビーロビーは大阪の地でもストロングに営業しているので、関西の勇者たちはそっちをチェックしておくといいだろう。

店内を埋め尽くす魅惑の商品群！　ホビーファンのニーズに世代を超えて幅広く答えてくれるぞ。

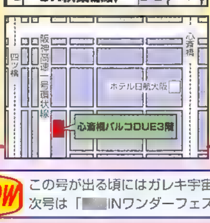


＊写真は東京店です。



海洋堂ホビーロビー東京店

東京都千代田区外神田1丁目15-16
ラジオ会館４F
●営業時間：am11:00-pm8:00
●定休日：水曜日
●Tel：03-3253-1951



海洋堂ホビーロビー大阪店

大阪府大阪市中央区心斎橋1-16-8
心斎橋パルコDUE3F
●営業時間：am11:00-pm8:00
●定休日：年中無休
●Tel：06-6281-8225

貴族NOW　この号が出る頃にはガレキ宇宙のビッグバン・ワンダーフェスティバル冬が開催されているはずであり、ホビっ子ウハウハであり、我ノーブルマインドもフルバーストであり、ゆえに次号は「[illegible]INワンダーフェスティバル冬」を予定しているという按配だ。後先考えずに買いまくるのが、正しい貴族の在り方ぞ。次回立体貴族「冬の夜空に破産宣告」お楽しみに。

コスプレ PLAY STYLE プレイスタイル vol.01

文・写真 中里 毅（COSPA）[illegible]（DJ CAMELEON）

始まってしまいました～

皆様初めまして～このコーナー「コスプレプレイスタイル」を担当することになりました。（株）コスパの中里です。

最近ではすっかりコスプレも一般化してきて、一昔前には考えられない位あたりまえに「コスプレ」という言葉が使われる世の中になってきました。

一時期のコスプレのメディアへの大量露出と大ブームといったイメージから「あってあたりまえの趣味の一種」となって来た感のあるコスプレのコーナーを始めるにあたり「可愛い女の子の写真」だけのコスプレコーナーとは違ったモノをお届けできればと思っております。

……とは言えやっぱりコスプレって、目で見て体験して楽しむものなので皆様から、コスプレ写真投稿などもドンドン取り扱っていきますので是非とも御参加の程宜しくお願い致します。

このページでこんな事がしたい！

「ＳＴＹＬＥ」と言うページタイトルが表す通り、ここでは皆様のコスプレでの遊び方を取材して紹介していきたいと考えています。

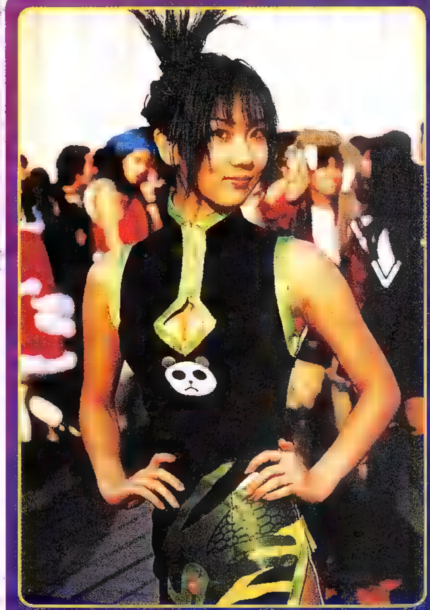
遊び方と一括りにしても十人十色、コスプレダンパにいく人もいれば即売会や展示会・ゲームショーでコスプレをする人・全部参加するなんて強者もいるでしょう。

そこで、このページではそんな色々な遊びのスタイルを直接遊んでる御本人、つまり読者の皆様に御紹介して頂き僕が直接取材にお邪魔して生で体験し、記事にするという形式を取りたいと思っています。



◆コスプレダンスパーティー「コスパ」のダンスフロア。オールジャンルの[illegible]曲で様々なコスプレイヤーが集まってくる。

Feel so good style



ここでは[illegible]一押しのコスプレイヤーを[illegible]。[illegible]コミックマーケット57で取材[illegible]……[illegible]ジュンです。……[illegible]コスプレネーム等を聞き忘れてしまい[illegible]皆様からのコスプレ写真投稿[illegible]

例えばあなたが良く行くイベントやお店、友達同士のお気に入りスポットやコスプレ仲間とコスプレ以外の遊び等なんでも紹介しちゃいます。

今やコスプレは特別珍しい存在でもなくなってきています。そこで皆様の当たり前の遊びにスポットをあてつつコスプレを紹介できれば一石二鳥（？）、一挙両得（？）……まぁ、とりあえず楽しいかなと（笑）

もちろんここで取り上げるコスプレはアーケードゲームに限りません（笑）

団体さんいらっしゃあい！

どんな遊びにしろ気の合う仲間がいればその楽しみはバイソンのターンパンチ（パンチボタンかキックボタンを３つしばらく押して放す）ファイナルのダメージの様に膨れ上がるモノです（笑）

だからと言ってはなんですがプレイスタイルではお友達同士の団体さんも大歓迎です。

やっぱり一人より二人がイイさ！　二人より三人がいいんのはサン○ルカンの昔からの常識でしょう。



◆コミックマーケット57で見つけたベルセルクの団体さん。コスプレで知り合ってE-MAILで連絡をとりあってるそうです。凄い完成度に拍手！

「コスプレ」という共通の趣味を持つことや、同じキャラクター・同じ作品のコスプレをしたりする（同じキャラ・作品が好き）ことで普段ではちょっと照れてしまう「初めまして」の挨拶も少し気軽に切り出せるようになるのがまたコスプレの魅力でも有ります。

皆様が知り合ったきっかけや、最初に行った遊び場、面白いエピソードなんかも教えていただければ幸いです。



◆人気のデジモンのコスプレ。なんとエンジェモンが[illegible]父[illegible]んとのこと。家族でコスプレ！イイ感じです。



◆【[illegible]】MARK OF THE WOLVESの大集合写真。始めてあったのに[illegible]々としたこの雰囲気！　これがコスプレの醍醐味でもあります。
……しかも右下で写真撮ってるのはビリーカーン。そしてその前方には見切れてしまっているのだがが懐かしの「墓ギース」(T_T)
君は「墓ギース」を覚えているか!?

皆様のお手紙が頼りです！

そんなこんなで、皆様のお便りが何より待ち遠しいこのコーナー。

細かいことはさておき、常連のラジオにＦＡＸでも送る感じで気軽にお手紙を頂ければ嬉しいなぁと思っています。



皆様のお手紙で面白そうだなと思ったり、これは！というものがあればこちらから取材にも伺います。「是非取材してくれ！」なんていう取材依頼もお待ちしています。

ちなみに取材は関東圏に限らず全国どこでも赴く所存にございますので……赴きたい……いや！　赴けたらイイなぁ……という感じなので全国どっからでも声をかけて下さい。



◆なんとコミケの企[illegible]ブースにコスプレ病院が！　中ではコスプレ看護婦さんが壊れた[illegible]装を応急[illegible]してくれるのだ！[illegible]晴らしい。



◆お馴染みのルークさん＆みちるさんがコミケ限定コスプレトレカを販売したメディアファクトリーブースでサイン会。コスプレもプロ化の時代？（笑）

コスプレイヤー簡単インタビュー



コスパに来ていた方に極めて簡単にお話を伺ってみました。

このイベントでは良く見かけるコスプレネーム「ハッシー」さん。その踊りっぷりの良さが印象的でした。

今回のるろうに剣心の斉藤の他にもパストアムーブのコスプレなどをしているそうです。

普段は５～６人で来ているとのことですが、この日は友達がみんな高島平区民会館で行なわれている別のイベントに行ってしまったとのことでお一人でした（笑）

コスプレで知り合った仲間とは一緒にクラブに行ったり等コスプレ以外でも良く遊んでいるそうです。

今度は是非みんなで集合の写真も撮らせてください。

投稿＆お手紙大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

■コスプレプレイスタイル
良く行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてＯＫな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレＤＪ
取材させて頂ける現役コスプレイベントＤＪの方や、ＤＪカメレオンの初級講座の質問等（次ページ参照）

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
（株）アスキー　アルカディア編集部「コスプレ」係　まで

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています～

コス事典　顔や身体に模様を描きたい時は最近流行のペイントタトゥー用のペンがとっても便利です。汗で流れにくいし発色もいいです。ちょっと大きめの薬局などでも扱っているので入手しやすいところもイイ感じです。　ps.コスパでお客さんに甘酒サービス……新年とはいえ甘酒はどうだろう（笑）

HOW2DJSTYLE!! 1st MIX

コスプレDJ講座スタート!

コスプレダンスパーティー(ダンパ)やコスプレ専門のイベントが認知度を増してはや数年。

やはりダンパの人気は衰えを知らず、多い時には2000人近い人数が集まったりもしている過熱ぶり。そのダンパでちょっと気になる存在なのがやっぱりDJ達。

縁の下の力持ちと言う程目立たないわけではないし、かといって主人公と言う程目立つわけではないのですが、やっぱりDJなしではダンパは成り立たないのは当たり前の事でしょう。

しかも人よりちょっと目立っちゃうDJを「俺もやってみたいんだよね~」なんて人も少なくないのではないでしょうか?

そこで! ひと味違ったユースプレコーナーを目指す我らがアルカディアコスプレスタイルでは、そんなイベントDJにスポットを当ててDJ初心者講座やらイベントDJ紹介なんかを扱うコーナーをスタートさせちゃいます。

早速コスプレダンスパーティーの老舗「コスパ」(主催・株式会社ブロッコリー)でメインDJを勤めるDJカメレオンのDJ講座からスタートしたいと思います。

Here we go!!

いきなりDJの心構え

えー、DJになろうとしている少年少女諸君!

はじめにひとこと言わせてもらうと「DJ」なんかやめたほうがいいぞ」(笑)

なぜかと言うと、時間も金もいくらあってもたりないんだよね。沢山レコードやCDを買って、機材も買って、多くの時間を練習に費やして、ようやっと人前にでれる様になるのが当たり前!

しかし、な~んていってしまうと実も蓋もないので話を先に進めようと思います(笑)

まあ、何百人、何千人が自分がかけた曲で踊ってくれているというのは、やはり感動するものだしね。

それは何にも換えがたい事だと僕は思うんだよね。

「今この空間を、自分が演出している」という気分が十分に味わえる仕事というのはなかなかないし、これはDJになった人の特権ともいえるところだろうしね。それはぜひこれを読んでる人にも味わってもらいたい。

という事で、前途にも述べた通り「時間と金にゆとりがある人」の為に、DJ(コスプレダンパ)講座をスタートしよう!

何回続くかはわからないけどね~(笑)

『第一回 DJの気構え心構え』編

「DJなんて好きな曲かけてればいいんだから、誰だってできるだろう」という人が増えている。

まあ確かに、CDプレーヤーを買って機材(ミキサー)買って自宅でこっそりCDつないでみてそのままDJと称している人も多くなってきてはいるよね。(昔は「お宅DJ」なんて呼ばれていた)

クラブへ行っても、自分の好きな曲だけをかけてフロアーに誰もいない……なんて状況もしばしば見かけたりする。

でもきっかけはそれでいいと思う、むしろ何でもいいよ。

ただ、気持ちはしっかりもってもらいたいのが本音。

「客は金を払って、時間をかけてきてる」

わざわざ多くの人たちが気持ちいい空間をもとめてやってきているんだから、僕らDJもプロとして、気持ちよく踊って帰ってもらうという意識をもつこと。これが基本でしょう。

その為にも、自分の好きな曲はもちろん、嫌いになった曲をかけることもできないといけない。

DJには世[illegible]でいう決まりごとはまるでない。

最初は大まねで全然OK。でもそのままでは続かないから自分の「色」を見つけて、自分の「色」で仕事をする。それがホントのDJ。

そして自分の「色」を気に入ってもらえれば、大いに結構!

何の決まり事もない(多少はあるけど……)ってことはどこかの組織の中に入って「与えられた仕事すればいい」って環境より大変な事かもしれないけどね……。

やっぱり、立派なDJになる一歩としてまず誰よりも曲を聴くこと(これは基本中の基本だよね)、そして視野を広く持って色々な情報を聞くこと。最後にいろんなDJのプレイを聞くことだが大切だ。

そうしているうちに、自分の「色」が見えてくると思うよ。

これは、コスプレダンパDJも一般営業DJもかわりはないことだと僕は思ってる。

コスプレダンパのDJって何?

ちなみにコスプレダンパDJって何かなぁと考えると?

僕は、もともとDISCO・CLUBのDJだったから、コスプレダンパというものをまったく知らなかった。

はじめてコスプレダンパのDJを依頼された時に、当時ゴールドでやっていたコスパを下見に行ったんだ。

その時、アニメソング(アニソン)で大盛り上がりしているのを見て、ものすごいカルチャーショックを受けたんだよね(笑)

(ジュリアナテクノや、マハラジャユーロもかかっていた)

DJプレイは、ちょっぴりへたっぴな所もあったけど、完全に客を盛り上げていたのには驚きだったね。

(客は、真昼間からノンアルコールで踊っているし……笑)

僕はDJとして、どこでやっても盛り上げる自信(CAMELEONっていう名前の通り、どんな色にもそまれちゃう自信)はあったが、アニソンばっかりかけて盛り上げる自信なんてさすがになかったな~。

しかし、実際にコスプレダンパをやって見るとお客さんはみんな素直だったんだ。

(一般営業の時の気取った客なんか全然いなかったよ)

みんなこの日の為に衣装を作って、チケットをまじめに買って、真剣そのもの。

世の中で流行っているあらゆるジャンルの曲で挑戦できる唯一の場所でもあると思ったね。

それはDJにとって最高に贅沢な環境って言えるんじゃないかな。

コスプレダンパDJって、DISCOやCLUBのように、ハウスだのHIP-HOPだのと決まった環境や決まったお客さんが来る訳じゃなくて、色々な好みを持ったお客さんが来て、自由に自分を試せる場所だと思うんだよね。(もちろんその分選曲は大変だけどね)

そして、より多くの曲をまわし、より多くのお客さんを喜ばせることが不可欠なDJってとこかな。

とりあえず今回はこんな感じでおしまい!

次回は、曲のかけ方・機材の使い方(初級編)をやってみたいと思いま~す。

【おまけ】DJの最低限必要な機材はこれだ。

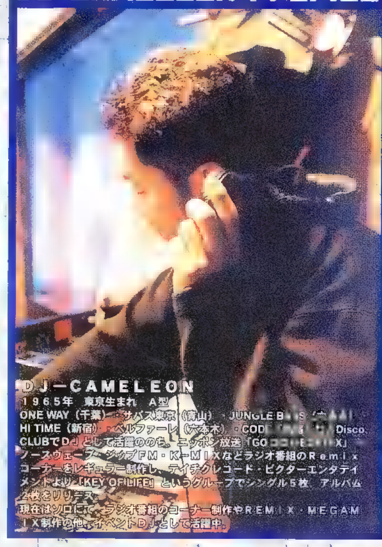
スピードが変えられるCDプレイヤー×2(アナログ盤つまりレコードをかける場合は、ターンテーブル×2)

それを混ぜる為のミキサー 少々(笑)

・次の曲をコッソリ自分だけで聴くヘッドフォン

この手のことは次回以降詳しく説明していくのでこう御期待!

DJ-CAMELEON PROFILE



DJ-CAMELEON

1965年 東京生まれ A型

ONE WAY(千葉)・サバス東京(青山)・JUNGLE B[illegible]・HI TIME(新宿)・ベルファーレ(六本木)・COD[illegible] Disco、CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO[illegible]X」・ノースウェーブ・ジップFM・K-MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル5枚、アルバム2枚をリリース。

現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。



◆企業系コスプレダンパのメッ野、神楽坂のディスコ「ツインスター」DJブース。誰でも一度はこんな所でプレイしてみたいはず?

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ~という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先を忘れずに明記してください。

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
㈱アスキー アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで



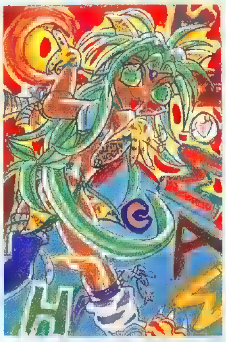
(北海道　水野架■さん)
☆ほにゅーコとカンジが大変よろしいと思われます。

今月の一枚!!

読者が作るゲーセンの未来!　メイン担当・田渕健康

ARCADIA FRONTIERS

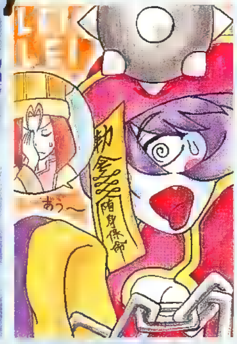
全国各地のゲーマーをライブ感覚で繋ぐ驚天動地の読者コーナー、それが「アルカディア・フロンティア」だ!
イラストから文字ネタからアンケートハガキまで、スペースの許す限り紹介していくぞ!



(千葉県　遊星小世界さん)
☆凄くダイナミックな色の使い方だと思うのですが、ノリと勢い重要っしょ。



(京都府　mikaさん)
☆99ラスボスのクリザリッドだったりします。ちゅーか羽根流行りです。

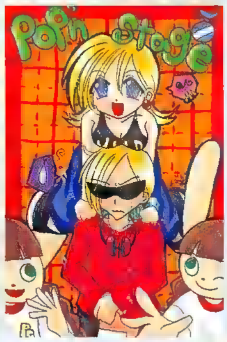


(神奈川県　WATさん)
☆そろそろ他所で遊びたいよねー。……NAOMIあたりで、どーかよろしく。



(神奈川県　竜胆さくらさん)
☆2000年の夏も、彼らは帰ってくるのでしょうか?　……K'萌ってたりしてな。

それじゃ、早速行ってみよ〜!!



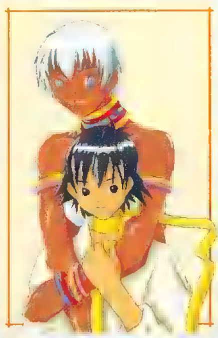
(東京都　飛翔伽羅さん)
☆このたび目出度くEXも解禁!パンクが踊れるこの喜び!



(大阪府　ゆーWhiさん)
☆ゲーセンの店員さんだそうですね。これからも本職をお仕事に役立ててくださいね。



(大分県　arcemoonさん)
☆ビジュアルバンドに所属してるはずなのにパワーフォーク?　な〜んか違う?



(山口県　鉄匠 Bさん)
☆エレナに土佐弁が通じるのか……という微妙な問題だけが気になるのですが。



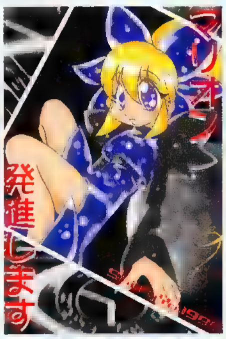
(長野県　井上大子さん)
☆ドリラー必修ゲーっつーか最近のナムコは絶好調ですね。



(大阪府　小川えりさん)
☆某雑誌で掲載しそこねた!ってかはコレを機にアフロへ投稿ゴー・ゴゴー!



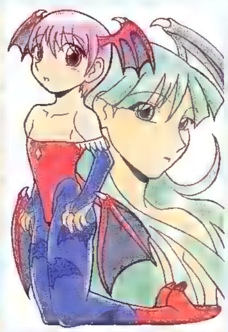
(大分県　早川エースさん)
☆……恐怖を克服してやんよ。



(福岡県　マリオン様LOVEさん)
☆アルカディアも緊急発進したことだし、ここは足並み揃えてよろしく。



(埼玉県　笹波弥琴さん)
☆Rieちゃん萌ラヴ!　って方はどんどんハガキください。ええ。



(大阪府　益田恭宏さん)
☆このコンビにはマーブルVS.カプコン2での大暴れに期待、ですね!



(埼玉県　加藤小判さん)
☆個性ねぇ奴は生き残れない!コレ、業界の不文律ね。



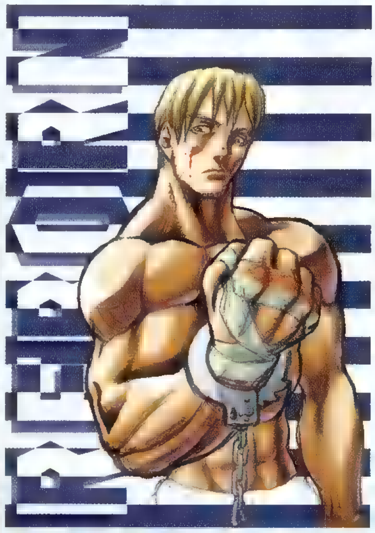
（大阪府　シャローム[illegible]さん）
☆一ヶ月遅れですが、ま、新年一発目ってことで。



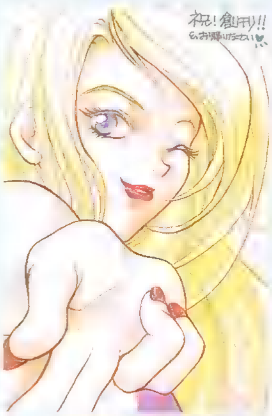
（北海道　PSYさん）
☆ついに動き出したギルティ2！こいつは2D格闘ゲームの流れを変える！　間違いなく！



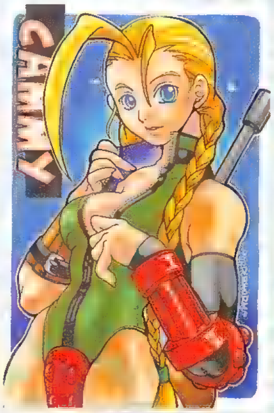
（熊本県　山崎晃太さん）
☆こいつぁ[illegible]だぜぇ！
ちなみにED[illegible]です。



（大阪府　[illegible]さん）
[illegible]
魂[illegible]



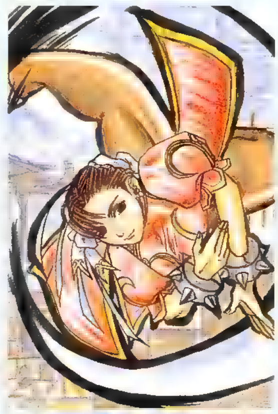
（北海道　仲井六段さん）
☆送還[illegible]やさ創刊祝[illegible]ゅーなーのねー。



（[illegible]山県　P・Wさん）
☆[illegible]く見ると[illegible]っぺに[illegible]Verだったりします。







（大分県　いそのた[illegible]さん）
☆熟[illegible]の魅力[illegible]でしょう。

（北海道　[illegible]さん）
☆ロックの[illegible]ポーズ、龍虎2時の親父の[illegible]ポーズモーションに似てるって気付いてた？

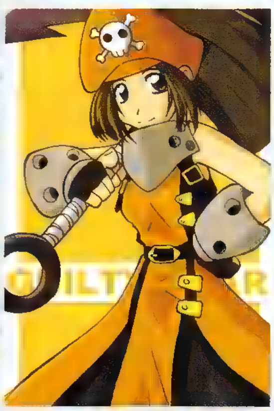
（京都府　[illegible]岡ゆり[illegible]さん）
☆通[illegible]
チャップ[illegible]



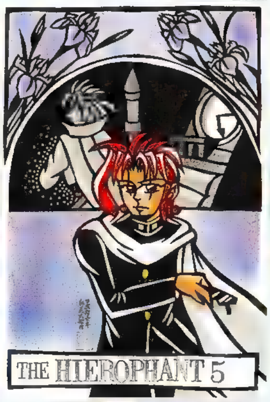
（東京都　[illegible]さん）
☆伝説ではなく、狼たちの「[illegible]」がここに[illegible]のだ！



（大阪府　御月さん）
☆[illegible]とんから[illegible]創刊[illegible]イラストを頂きました。[illegible]だー。



（宮城県　[illegible]さん）
☆ゲームセンターで「[illegible]」を[illegible]日も近い[illegible]



（三重県　紗島浩文さん）
☆切り絵と彩色のバランスが、雰囲気出しててイイっスね。



（大阪府　上総亮さん）
☆威勢[illegible]良[illegible]海[illegible]らではです！　でもちょびっと寒そう[illegible]



（富山県　都丸さとみさん）
☆はだか引力が人気の秘訣か。非常食担当（ろう）イチカンをしいかんじゃ。



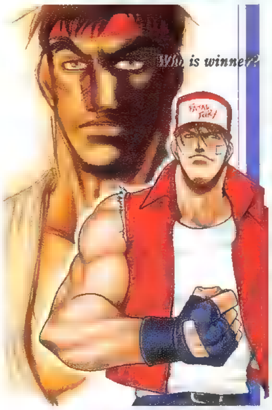
（大分県　むむむんほわさん）
☆銀の太陽が夜を照らし、病める者に、儚く輝き。



（東京都　ムドクさん）
☆今回のアレンジ大賞ー。よって「次回も投稿お願いします」の刑に処す。



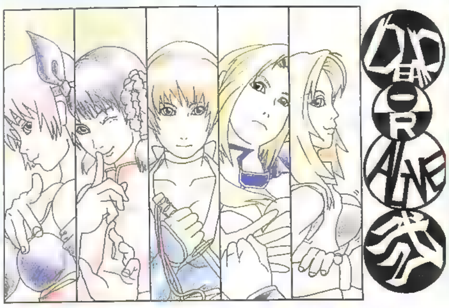
（福島県　しむら計さん）
☆誰ッ!? このカワイコちゃん? ヒントはヘアバンド!



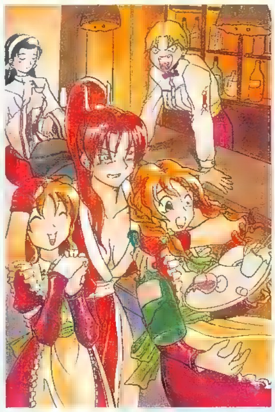
（東京都　杉本朗さん）
☆否が応にも期待は高まる！　今世紀最高のビッグカードに、乗り遅れるな！



（宮城県　いそそうさん）
☆マライアとは対照的に「タンパツの胸エエッ」じゃーん。

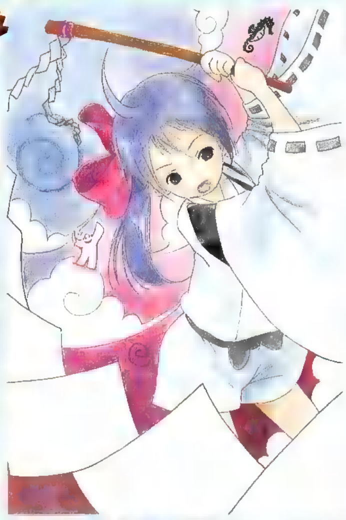


（東京都　FTJ君）
☆個性に揃ったスタイル抜群さー。いいよね。



（東京都　イエローMさん）
☆吉年真が気になると気になること。それは、ウエイトレスペアの進退だーッ。

カラーイラスト大募集！
きりきり送りたまいっ！



（東京都　ばらスィーさん）
☆淡いタッチが極めてぐーっど。キャラクターのイメージに合ってるっつーかね。



（大阪府　西ユキイオさん）
☆血の叢が叫ぶ。ライオットストラグル。

投稿大感謝っスよぇぇ！

どーですかお客さん！　創刊して間もないというのに、この読者コーナーの充実っぷりは!!
これも偏に。熱烈な応援を情け容赦なくブチかましてくれた読者の皆さんの情熱の賜物です。熱い投稿をお寄せ頂いたすべての投稿者の皆様、ほんとうにありがとうございました！

引き続き投稿祭り開催中

アルカディア・フロンティアカラーページ、いわゆるアフロCMYKでは、皆さんのカラーイラストを大々的に募集しています。
CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってね。なお、個人のHPに投稿作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後45日の間隔を開けていただくと非常に助かります！

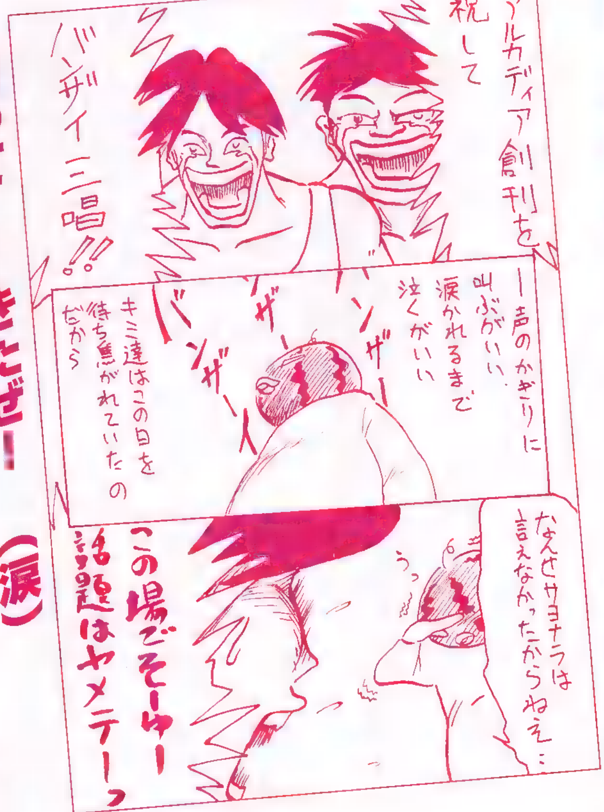
225Pの応募要項をよく読んで、気合と情熱の赴くままに爆投稿してくれよな！

ARCADIA FRONTEIRS

とりあえず祝っとけ！ 創刊おめでとう大会！

今回のアフロは出版業界のお約束、創刊記念お祝い特集号とさせていっただきまーす。読者の皆様から寄せられた阿鼻叫喚にも似た喜びの声また声を、ごゆるりと閲覧していくがよい！

★帰って……きたぜ！（涙）



（大阪府　山三さん）

俺とお前の男祭 生きる事は闘う事さ

アルカディア……俺と奴との出会いは突然だった。

「ふー……何か面白いことはないかのうチョモランマ」

暇を持て余し、街をうろつく俺とD。何の期待もなくふと入った本屋に、奴はいた。

「おい、見てみろ、あれ！」

親の仇でも見つけたかのような勢いで俺の袖を引っ張るD。奴の指差す先を見ると、山積みになった雑誌。表紙に「帰ってきたぜ！」の文字。「こっ……これは！」

「買うしか!!」

すぐレジに持っていき、その後帰路につく俺とD。

「ムハアアァァ！」

帰りの電車に乗った途端、Dは突如、アルカディアの入った髪袋を破り始めた。

「うおらっ！」

それを見た俺は、必殺の右ストレートをDに放った。

「ぐおっー」

吹っ飛び、窓ガラスに後頭部を打ち付けるD。

「貴様……買ってきた雑誌をいきなり電車の中で読み始めるな！ それはオ○クの悪い癖だ！」

「……分かっている……だが、俺はもう待つことはできない……飽き飽きしたんだ、待ってるだけの人生にはな……」

「な……なにっ！」

確かに……この数カ月の長い空白、耐えがたい虚無感は、俺も十分味わっている。もはや俺には、Dを止めることはできなかった。

「ふむふむ……ハイスコア集計のコーナーもあるし、猛者通信もある……次、餓狼の攻略見てくれ」

「てゆうかアンタ、横から覗いてんじゃねえよ」

というわけで、ひととおり中身を確認したところ、どうやらポイントはしっかり押さえているようで、ひとまず安心。

これからもこの調子で頑張ってほしい次第である。

祝！ 創刊！（擦れ声で）

（東京都　村雨こうじさん）

☆応援ありがとゥ！ 作った本人たちも「……なんか全然創刊号って感じがしないな、コレ」と謎のデジャヴを感じている次第だが、これからは「誰も見たことがない新世代のアーケードゲーム雑誌」を目指して驀進する予定なので、さらなる応援よろしくーーッ！

情報、それは前進するチカラ

アーケードゲーム情報誌が消えた冬の期間……なんとか生き延びました。

その間、近辺のゲームセンターで興味深い状況がありましたのでお知らせします。

「ゲーセンA店（一般店）」

アーケードゲーム情報誌の情報を参考に入荷ゲームを決めていたらしく、まったく……新作の入荷が停滞してしまった。現在もこの状況が続いている。

「ゲーセンB店（メーカー店、私のお気に入り）」

ゲーム入荷の流れがA店のように停滞するのを恐れた私は、他店の入荷ゲーム状況とかコンシューマーゲーム雑誌に掲載されている少ない情報をカラーコピーしたりして「こんなゲームが今、他店では人気みたいですよ」とか「このゲームがこの時期に出ますよ」などの情報を目安箱（お客の声を聞くために当店に設置してあるんです）に入れました。

その甲斐あって、新作ゲームタイトルをいくつか入荷してもらうことができ、なんとか流れが滞ることだけは防げたみたいです。

今回のことで、分かったこと……ゲーム情報誌だけをあてにして、情報の入手努力をしないゲーセンとそうでないゲーセンとの明暗がはっきりと見えました。入荷ゲームの流れを研究しない店は、いずれお客も離れていく、ということです。

情報が一時的になくなっただけで、ゲーセンはこんなにモロくなるものか……と愕然としました。

P.S 今日、B店に行ってみたら、どこから手に入れたのか？『アルカディア』の宣伝広告が壁に貼ってあった……うーん、やっぱりB店すごい！

最後に、アルカディア……「おかえりなさい」

（東京都　MA-さん）

☆能動的な情報収集が、生き馬の目を抜く業界生き残りの秘訣だ！ つーわけで、よりよい商品入荷の参考に「アルカディア」を一つよろしく。

創刊記念

～世界のアンケートから～

とりあえず、タイトルをファミ通ACにしましょう。今からでも遅くない。

（東京都　サヒフさん）

★手遅れと思うに一票。

物の大切さは失ってはじめてわかるものだと思い知らされました。これからは毎号買います。

（千葉県　TACTICSさん）

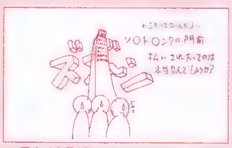
★ひとつよしなに。

私の勤務地は山の中の某福祉施設なのだが、その施設内の売店にて「アルカディア創刊号」を発見！

こんなゲーセンのない所で何故この本があったのか、疑問に思う私だった。

（長野県　井上大子さん）

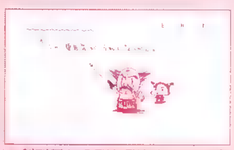
★ゲーセンが皆無の種子島にアルカディアが数冊入荷したとの報アリ。凄いぜ！　アスキーの営業力！



▲それは秘密でふ。



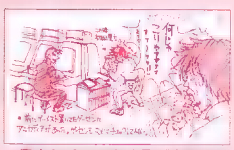
▲フッ……心配かけたネ、ベイビー。



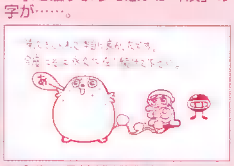
▲創刊号から馴れ馴れしいという。



▲水を差すようで悪いが「漢」の字が……。



▲書店もチェックするが吉である。



▲今度こそ地球が滅ぶまで……。

GAMERS GROOVY STYLE

ゲーセン歳時記



（大阪府　ベッ死さん）


↑（京都府　大山高嶺さん）
☆しろいよるに、ほしぬらすうたごえー。

俺よ輝け！ダンシングセレナーデ

年明け早々それは起こった！ 見るがよいデパートのゲームコーナーで繰り広げられた老若の熱き闘い、心の叫びを！

俺らしくDDR3rdに四百円もブチこんでダブルプレイをシャキシャキプレイしていた矢先、ふと横を見るといつの間にか2P側にガキ……いやお子様が！ こいつはマズいー 横に移る勢いでコレにニーバズーカ（レバー入れ立ち中キック）なぞ入れようものならリングアウトどころかお空の上までご案内！

一発ガツンとブタ箱にブチこまれるだけならまだしも新聞にいらんことまでツラツラ書かれて週刊誌にあることないこと書きなぐられてご近所の奥様方に「山下さんちの息子さんたら彼女できない腹いせに幼児虐待に走ったんですってあさましいわね～地域の恥、いいえ人間の屑ですわね～オホホホ」とか井戸端～ル会議されるわけね？ そんなの嫌！ 俺はそこまで落ちぶれ（中略）。

てなことがグルグル俺の頭を駆け巡っていたが、「これしきの修羅場もくぐれずに何がゲーマーぞ！」と一人で勝手に思いこみ、毅然いきり立ちつつプレイを大続行！ 見知らぬガキ……いやお子様を2P側担当に任命したァ！（あくまで勝手に）

気まぐれな相方に思わず大空を仰ぎ見たくなりもしたが、首の皮1枚つながり面クリア。と同時に相方はステージを降り一安心、と思いきや次曲開始と同時に、今度は手すり部分でぶら下がり健康法を始めたァァ！

コイツもマズい！ 下パネルのつもりでコレのドテッ腹にスーパーストンピング（スパコン）が誤爆しようものならノックアウトどころか地獄への片道キップを（以下略）「子供は未来の宝ー」

多少のヤンチャは温かい心で見守ってやるのが大人というもの。

――しかし。

あの時、俺の心の中にドス黒いものが1ドットも芽生えなかった……とは言えなかったかもしれない。

だがそれすらも噛み潰し、ピュアーな心で会心のスマイルを俺に向けた、のです、が……。

無邪気に笑っていたはずのお子様の顔は瞬く間に曇りつき、生命の危機を感じたかのように彼はママンを求めて脱兎の如く駆け出していった。

振り向きもせずに。

本ッ当に悪いことしたな～と思いつつ（それでもプレイは続けながら）こんなツラに生んだ親を今さらちいと恨んでみたりもするデストロイかつバイオレンスな2000年の幕開けでした。

（山形県　山下洋君）

★笑顔は人類の共通語！ の、はずなんだけど。いつの日か、ちびっ子たちと共に楽しくユニゾンプレイするために、さぁ、鏡の前でスマイルアゲイン！ ……やってるところを親には見られないようにな。

夢ゲッチュー プライズ成金

プライズマシンの景品で、おもしろいものがあった。なんと「年末ジャンボ宝くじ」。大阪の某店で、UFOあたりの景品に宝くじがつるしてあったのだ。ちなみに、バラで一枚ずつ。

宝くじは一枚三百円だから、1プレイ百円のプライズマシンの景品としては、妥当な価格と言えるかも。けっこう獲り易く設置してあったし。でも、宝くじはやはり連番で十枚買いだよなぁ。バラ買いじゃ一等・前後賞の総取りもできないし……。

もし、このプライズマシンで獲ったくじに大当たりが出たら、店はどうするんだろう？ 「ああッ！ 景品なんかにしなきゃよかった!!」なんて地団駄踏んでも、それこそ後のカーニバル……。

「まぁ、当たりっこないだろう」なんてたかをくくってはいけない。宝くじは結局、夢を買っているんだろうな。私は、当てにならない夢よりは、確実に楽しめるゲームに費やす方ですけどね。

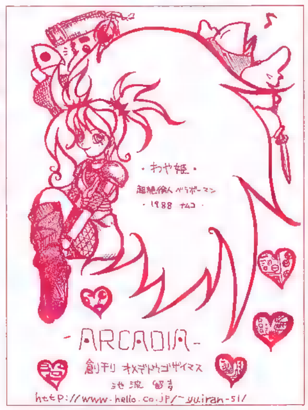
みなさんは？

（滋賀県　大聖リースさん）

★「キャッチャーで捕獲成功して宝くじまで当たったら、2世代分の運を使ってしまうじゃーん。どーすんの～」とは本誌ライター若人の談。くじ番号をチェックしてから景品にしてる店って、かなーり徒労ジャンってカンジさ。



→（愛知県　山本佳織さん）
☆今だに遊べるティンクルスター。NAOMIで続編来ねぇかなと。



→（神奈川県　池波留吉さん）
☆実はすでに希少価値か?! アフロでは'80年代ナムコカルチャーを積極的に保護します。



↑（千葉県　神龍るいさん）
☆まんぜう食みつつ、今年もよろしく。

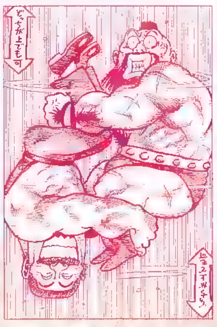
↓（大阪府　香月まさるさん）
☆なんかこう……有無を言わさぬ迫力が。

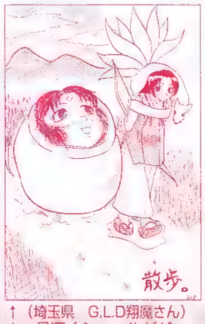




↑（石川県　故島良さん）
☆軍閥の、足ィィィッ！（シュトロハイム調）

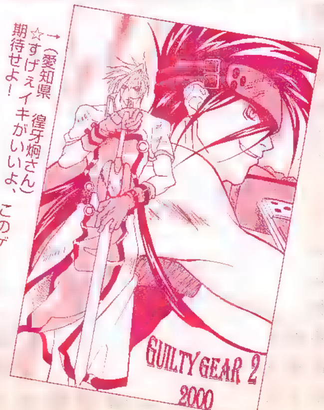
↓（東京都　謙介に捧ぐさん）
☆目をつぶって選んだら、ザンギが上になりました。以上！





↑（埼玉県　G.L.D翔魔さん）
☆一見凄くシュールだが……ぐわんげの世界ならアリかな。

→（愛知県　徨牙炯さん）
☆すげぇイキがいいよ、期待せよ！ このゲーム。



無理想無解決ターボ

「無理想無解決」とは、自然主義の基本的理念であり。現実に対して理性的判断も解決も与えず、ただアリのままを眺めるという傍観的・客観的態度を示すのだが、それっていわば通りすがりじゃん？　との疑念を提示しつつも、このコーナーではアンケートハガキの片隅からゲーマーの生声を拾い上げて無造作に掲載していくので、今後ともよろしく。

タイピング・オブ・デッドの為にパソコン買ったよーなモンすよ。
（大阪府　トンペティさん）
★俺はファミリーベーシック仕込みだぜ。

ナムコの恋愛クイズゲーはいつ出ますか？（静岡県　機関車トーマス君）
★こっちが聞きたいぐらいですよ（ナムコ担当編集：マッスル北裏）

虎の穴」通販ページってないんですか？（沖縄県　どリルさん）
★一番気になる所が……そこかね君。

今度のはゲームセンターが何倍面白くなるんスか？
（長野県　てす・あさん）

ゲーセンが11倍楽しめました。
（岡山県　福中さんネンTELさん）
★だそうだ。

新婚旅行行ってる間にゲーメスト潰れててあせりました。
（京都府　ふみこさん）
★新婚旅行の良い思い出になったネ。

Mr.ドリラーをプレイしていて、いつも思っていました。「帰りはどうするんだろう？」とか「ドリル故障したらどうするの？」とか。
（兵庫県　なつ・きさん）
★俺の墓穴は1000m、と思いきや、信じるドリルは救われると言うか、まぁとにかく1000m掘ってみそ。其処には感動のドラマが！

次回あたりの付録には「ダメカディア」、6月あたりには「専門学校紹介」の付録が付くと思うがどうだろうか。あとジャンアスキー期待してます田渕さん。
（兵庫県　腹がD型装備君）
★「ゲルカディア」説が濃厚。ジャンアスキー……出番が無いことを祈ろう。

無差別範疇十傑衆」にて、5位と6位の間に「スリルドライブ」の「高速バス」が入ると思います。全長約12m。
（埼玉県　レガシィRStypeRAさん）
★ドギューンの最終面バージョンの自機も、かなり態度デカイと思いますが。

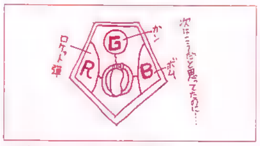


▲どうよ！　新型ハガキの力は!?　だから投稿頼むッ！


▲真剣にくだらない所が凄い。7点。



▲「そんなんアルカ」ネタは以後禁止とす。



▲夢は遥か硝煙の彼方か。


▲探せばまだ売ってるかもネ。



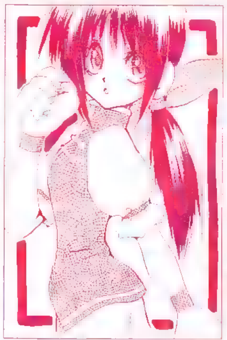
▲チェイス.HQの筐体使えば問題ないっしょ。


▲2が出れば考えんこともない。


▲何かアフロ流行過ぎって言うか〜。



▲その意気や良し。FFRもよろしく。


↑（神奈川県　のみたろうさん）
☆今回、餓狼関係の投稿はこの娘がNO.1でした。



↑（福岡県　野上史郎さん）
☆ねじれんばかりの絆に乾杯。


↑（高知県　十閑さん）
☆操作に慣れてからが勝負！　スパーリング重要っスよ。

桃色筋肉所望！ 即席マッスルデビル

わっ、わかったあぁぁっ！

……何がって？　俺がガンシューちっともうまくならない原因だよ。要するに俺はホワイトスキンのモヤシボーイだったワケだ。

女人禁制の男子校に通っていると聞くと、大概の一般ピィポォは体育の成績をカンストし、コミケなどに高い確率で出現する「長髪眼鏡ファットマン」風のインタレスティングなスメルを醸し出している猛者を思い浮かべがちだが、それは大間違い。

電車通学1時間半（片道）を座ったまま、しかも月刊アー○ズマガジンを一心不乱に読み、体育の授業ともなると教室でポケモンの調教にいそしむってぇのが世の実情さね。

こんな生活してちゃ、「HOD2」もハイエロファントあたりが限界だ。3面に突入した途端に命中率&連射力がウォール街ばりに暴落するのは腕力の無さが原因だったのである。

うーん、中学の頃は「タイムクライシス」1コインクリアも楽々だったんだけどなぁ……。

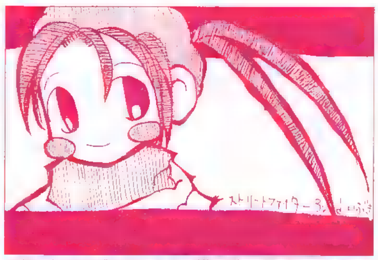
そんなワケで、対策として早速「軍隊式フィットネス」という、名前だけで小さな国ぐらいなら占領できてしまいそうな本を購入。

筋力の強化と同時に「HOD2」ワンコインクリアを目指し孤軍奮闘する次第であります！

（帝都　天空の要塞B-17君）

☆ちゅーか、筋力よりも集中力の問題なんじゃないかしら？　とか白々しい口をきく担当どう思いますか？

でも、サンバを連チャンでやると、マジ腕が疲れるんですけど。「うおお〜腕が鉛のようだ〜」とかね。



☆なんかほのぼのでしょ！　描き手さん、楽しんでますねい。



↑（愛知県　おかゆさん）
☆「イラスト」としても完成度高いと思うのです。洒落てますよね。



↑（大分県　いそのたいやきさん）
☆曲はイケてるんだって！　一度全曲聞いてみそ。

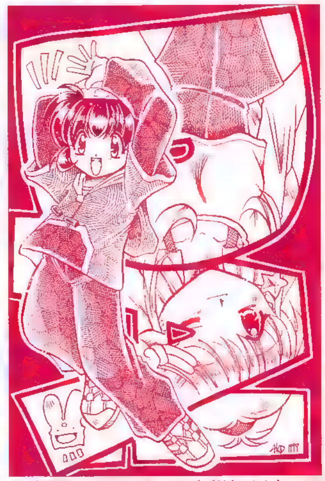


↑（北海道　水野架那さん）
☆マラカス福が実に趣があって良いーッ！

特設 ピンボールフロンティア

それはある正月の平和な日に起こったサスペンス。そのでき事に遭遇した私は、早速友人G氏の家に赴いた。
「てえへんだあGさんピンボールがあぁハ」
「またピンボールかね。いつまで君は昭和に向かって逆走するつもりなんだ?」
「とにかく来てくださいオハ」
そして我々が向かったのは、大分県大分市のタイトー。我ながら[illegible]をしたもんだ。予[illegible]りG氏のテンションは最[illegible]安定ってカンジ。
「これにてございます」
「おのれ、このワシの貴重な[illegible]間をピンボール如きにィ…
…ム? こ、これはスターウォーズ・エピソード1? しかも何たる技術かね、このイカス立体映[illegible]はアヘアー」
「わからんでございます」
「ヘコーッ（藤子先生ふう）」、まあよい。この演出、[illegible]Wマニアのハートをガッチリゲットだぜアッハンといったところか。プレイあるのみ……終わった。2100万点だな」
「そりゃ低すぎすー」
「……そういう君は?」
「[illegible]は[illegible]裕でルタ」
「それは許され[illegible]。おのれ練習あるのみかイホー」
っつちゅーわけで、このウイリアムズ社の[illegible]売した次世代ピンボール、SWファンならずとも[illegible]り狂うこと間違いなしです（台がちょっと揺らしにくいですが）。
最後にG氏に[illegible]を聞いてみましょう。
「いやーもう初めてピンボールに夢中になったよ。[illegible]に一台ほしいね、最高だ。……帰りの交通費も計算に入れてりゃもっと最高だったけど」
（大分県　BGRーにこよんさん）

☆エピソード1ピンボール、密かに話題になってたのね。アフロピンボール最高顧問の珈琲フリーク氏にも感想を聞いてみたッ！
「ピンボールとビデオゲームの融合！　このスタイルのマシンは少し前から見かけるようになってたけど、スターウォーズのは飛び抜けてカッコイイよね」でも、立体映像で台が見え難いってカンジですかー、とも漏らしていたな。



↑（大阪府　AKDリターンズ（笑）さん）
☆コンパイル久々の新機軸ゲーでもあることだし、早く出回ってほしいぞう。

小ネタ3WAY

突然ですが「ポップンステージ」の人気はどれほどなんでしょう。
近場のゲーセンで入荷から一カ月足らずで消えました。かなり好きだったんですが…。「魔法の扉」シングルで出ないかなぁ、とか。
（鹿児島県　王鈴さん）

☆ポプステ素敵過ぎるっしょ！　というか、コレをやらずに死ぬのは人生のおける大いなる欠損と言えるだろう。
でも台少ないんだよネ〜。見つけたら速攻プレイよッ！

あなたが今までプレイしてきたシューティングゲームで、印象に残っているボスキャラはどれだけいるだろうか？　古くはアンドアジェネシスやビッグコア、最近ではブラックハートや火蜂だろうか。[illegible]らにはカリスマがあった。その強大な攻撃に屈することなく、[illegible]々は何度も戦ってきた。
だが、最近のシューティングゲームのボスはどうだろうか？　デカイだけ、弾をばら撒くだけのボスたち。
ボスだけではない。個性のないザコキャラやありふれた自機。そんなものしか出てこないゲームにハマれと言われても無理である。
もっと個性のある、愛せるキャラクターを！
「アイツだけは必ず倒す」と思わせる奴を待ってるぜ！
（京[illegible]府　D!!Dさん）

☆今まで戦ってきたライバルたち……か。
うっ、何故か思い浮かぶのはクラウド大佐やウンモ星人や宇宙サルだったりー！

男塾派のオレとしては「ジョジョ」がゲームになって、[illegible]故男塾がならぬ〜？　という[illegible]分だ。
やっぱり卍丸は負けるとタバコに火をつけてから血ィ吐いて死ぬ！　コレである。
体力回復技は「男塾塾歌」！　コレである！
王大人（ワンターレン）も心震わせるのでアル。
あ、忘れてた。
創刊おめでとー。
（[illegible]京都　そのままでいーよさん）

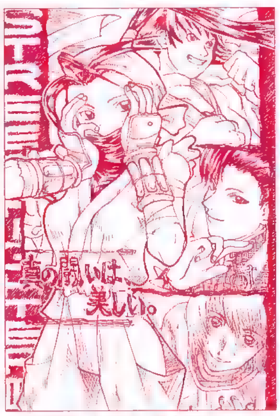
☆キャラセレ画面では富樫か虎丸を選ぼうとすると、自動的に他の先輩方に決まってしまう。コレである。



↑（新潟県　コルクバードさん）
☆彼女の明日に、一足早い春が来る！



↑（富山県　都氏さとみさん）
☆同性からの支持も強い彼女。代表ワクに入れるかな？



↑（大阪府　たけのこ星人さん）
☆強さは輝き。我々が知る最高の煌き。



↑（千葉県　みのやさん）
☆さて、今年のケイブは何で魅せてくれるのか!?　楽しみですね。

[illegible]アフロ[illegible]「カラ[illegible]7P」にお[illegible]とが[illegible]次回か[illegible]の[illegible]ジ構成[illegible]届し[illegible]カ[illegible]含[illegible]前半[illegible]か[illegible]お[illegible]ジを福田柵太郎[illegible]担当し[illegible]ぞ[illegible]なりです。[illegible]あと[illegible]「住所[illegible]」を[illegible]忘[illegible]にね。

帰ってきた男劇場

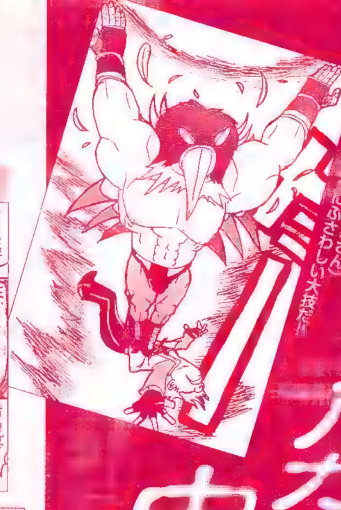


↑（京都府　粉吹き改KOUさん）
☆ダメージ受けたら「ギニャー！」でキマリだ。



↑（新潟県　芹沢瑛次さん）
☆任務達成のためなら手段は選ぶな。……奴の瞳はそう語っていたサ。

アルカディア中瀑布



（茨城県　…パインさん）☆中瀑布のオ…にふさわしい大技だ!!

アフロの後半3Pを担当する福田柵太郎であります。高校の卒業文集に「キャプテンコマンドーに乾杯」なるブツを提出してみたり。マラカスにブレーキングがかからず友人の顔面を強打してみたり、Wジュリエット1巻を注文したり、な日々を送るB級ゲームファン。お笑い投稿を預かる身として、日々精進しますのでよろしくお願いします。（足の裏がスキ、足裏を刺激してくれる体感ゲーム希望な柵太郎）

ポエトリーハートシアター
ポエム・怒離羅～目録諸日

最初思ったのは、
「入り口に置いてあるから」
……我が通い先のゲーセンに、突如現れた超新星。ベッカーズで出会った阿羅漢毒先輩の熱烈な誘いを真に受け、実際手をつけてみたら止まらない……。

一週間で、高額の紙幣が二枚ほど消えた。そう、彼奴の名は『Mr.DRILLER』。

何故止まらない俺。何故懲りない俺。何故その二つ隣のマイメモリアルゲーム『ダライアス外伝』をやらない俺。

……「入り口に置いてあるから」……。

ふと我に返った次の機会に思ったのは、「掘るから」……。

ディグダグ好きです。ロードランナーも好きです。何故なら掘るから。

穴掘り君だから。

後輩「あれ、今日大学は?」
俺様「……うぜェ」

そして今日も、両替機に数枚の低額紙幣が吸い込まれていった。

別の日、本屋にて噂の『アルカディア』発見。六八〇円也。

……あれ?

立ち読みは性分的にできない俺なのさ。銀行って意外と遅くまで開いてるんですねぇ。

今思うことは、

「メチャ面白いけど……怖いぜ……」

我が初1コインクリアゲーム『Gダライアス』がそのゲーセンに入荷したことで、私の正気はやっと保たれるようになった。今ではゲーセンでの浪費は当時の数十分の一に抑えられている。……この平穏が長く続けば、単位を落とすこともない……。

……だが、後日。そのゲーセンで私は『それ』を見てしまうことになる。

Mr.DRILLER 連射付き

……。

（ENDLESS）

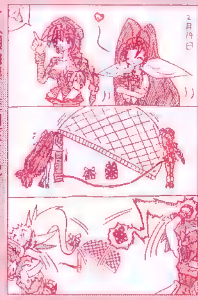
（千葉県　バロンちくわ改めメギドちくわ君）



↑（埼玉県　成田良悟さん）
☆ノンストップ瞬獄、フルコンボな彼等の末路。



↑（神奈川県　WATさん）
☆昔と今、どっちの飛竜が好き? 一言ある人は、コラボレーションへ送ろう。



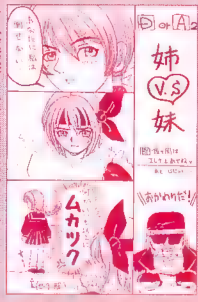
↑（岡山県　佐伯渡さん）
☆ザ・季節ネタ。ちゅうかバレンタインネタこれ一本のみ。



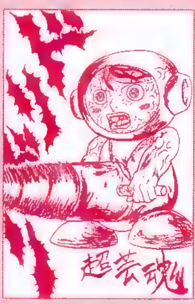
↑（東京都　佐藤浩範さん）
☆究極神拳をジャストディフェンスorD-E。



↑（新潟県　川村裂破さん）
☆たとえ地下1000Mに店があったとしても、冷めた出前は許さない!



↑（大阪府　佐々岡ゆりのさん）
☆気がつけば周りは、セーラーだらけ!



↑（三重県　猿天化のさん）
☆忘れていたよ、ドリルは地面を掘る物だということ。



↑（千葉県　丸子さん）
☆働く男の横顔に惚れ惚れ（一発目の変換では惚れ掘れ）。

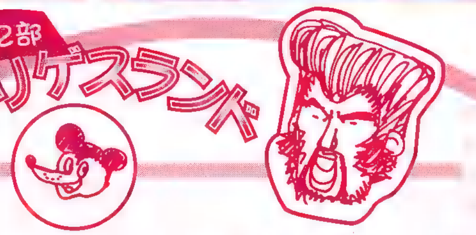


↑（広島県　ティーム力也さん）
☆空から毒島、メリー・ポピンズみてーだ。



↑（東京都　にとらんさん）
☆アヴゥドルが遠隔操作してるんじゃねえのか。

帰ってきた男劇場第2部 平塚ロドリゲスランド

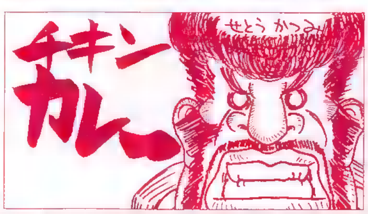


↑両方とも（大阪府　ERI・ロドリゲス）↑
☆「インスピレーションの赴くままに描きました（ERIさん談）」。
そのインスピレーション、ほしいです。

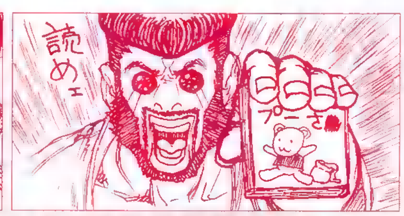
最先端の熱クサさを秘め、空手街道突っ走る、チェスト一発兵器マルコ御大に投稿が大集中した！ 甲子園のラッキーゾーンみたいなスペースだが、ここにロドリゲスランドの開設を宣言する、以上！（平塚市様には絶対に内緒だぞ）



↑（千葉県　会田惣さん）
☆サンバDEアミーゴの決めポーズに流用すっか。



↑ポークじゃだめか!? ビーフは? チーズは?



↑くまっぷはキライじゃないけど。

気分はダライアス 君はマリンキャッチャーを見たか？

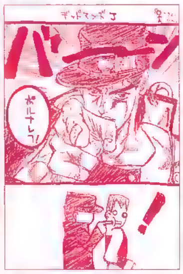
とりあえず一般的に言うところの年末、というより千年紀の終わりにbySEGAというフレーズが脳裏をよぎる1999年12月30日。俺は、東京から帰省してきたゲーマーの友人と、長崎は佐世保にある、とある居酒屋で飲んだくれていた。
「……とりあえず、出るか」
「じゃー次どこ行くよ」
「ここの1階ってゲーセンだったぜ、多分」
「じゃゲームやろーぜゲーム」
とまあ、ゲーマーの飲んだくれにありがちな結論にたどり着き、俺たちはその居酒屋の1階にあるゲーセンへと向かった。
「なんだ、大型系ばっかやな」
「テーブルはないのか、テーブル」
「地下にはあるみたいだね、地下行こう地下」
と、俺は地下にさっさと興味を移し、階段を降りようとしたちょうどその時、友人が一枚の張り紙を見つけて、俺を呼びとめた。
「おい、ありゃ何だ、あれ」
「何？」
「凄え、史上初だってよ」
そこには『史上初！ マリンキャッチャー入荷!!』と書いてあった。
「マリンキャッチャー？ クレーンゲームの類かよ」
「わかんないけどそうじゃねーか？」
「少し興味あるな見てみよう」
1階をうろつくこと2分。その「マリンキャッチャー」は容易に見つかった。それは余りにも衝撃的なモノだった。
そう！ マリンキャッチャーとは！ 一言で言うならば「いけすキャッチャー!!」
詳しく言うならば、いけすから新鮮な（注：生きてます）海の幸を、クレーンゲームの要領でキャッチングしようという、余りにもイカしたというか突飛というかさすが佐世保、海の街というか、とにかくアルコール入りの2人の度肝を抜くには十分なシロモノだったのだ。
外観はまったく普通のクレーンゲームなのに、中に水が張ってあり、その上ご丁寧にもエアポンプまで装備しているその「マリンキャッチャー」。しかも景品は生きた海老。ご丁寧にも筐体の周りには、景品（注：海老）をゲットして浮かれるプレイヤーの写真がベタベタと張ってあるという、あまりにサイケデリック仕様。
あ然とする俺たち。
「というか、コレ取った後どうすんのよ」
「料理してもらうんじゃねえの？」
「どこで？ さっきの居酒屋で？」
「……『すいませーん、海老取れたんでさばいてくださーい』とか言って？」
「漁師さんかってーの」
そのまま眺めていてもしかたがないので、俺は早速トライしてみることにした。
しかし、プレイして気付いたのだが、マリンキャッチャーの真の恐ろしさは、その「水が張ってあること」にあったのだ。
まず、水で景品の位置がズレて見える。その上、只でさえ取りにくいクレーンゲームなのに、景品を引き上げるときに水の抵抗がかかる。あまつさえ景品は生きた海老。つまり動くのだ。
結論は当然このような叫びになる。
「と、取れるかーーッ!!」
「いや、写真の人たち、みんな取ってるし」
「……」
実に恐るべしは「マリンキャッチャー」。とりあえず「マリンキャッチャー」が正式に商品化されるかどうかは微妙なトコロじゃないかと思うが、その強引さ、ワケの分からなさ、そして最後まで付きまとう『取った後どうするんですか』という疑問。
すっかり毒気を抜かれてしまった俺たちは、とぼとぼと地下の「テーブルゲームコーナー」に移動した。
ゲーマーのエンドオブミレニアムにまったくもって相応しく、この調子で世紀末になだれ込むという.あまりの素敵っぷりに、かなり先が思いやられるん年末でありました。
（佐賀県 もろえ君）



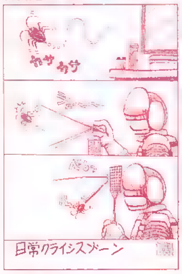
↑（東京都 素敵☆凡人さん）☆クイズ、ビッグORスモール？



↑（三重県 猿天化Gさん）☆否定しろよ……。



↑（群馬県 桐渕ひかりさん）☆じょ、じょりーん！



↑（東京都 QQQさん）☆平凡な毎日の中で、ゲームな瞬間を捕まえよう。


↑（和歌山県 シャムマニさん）☆コラボレーションから奪ってきたハガキ……。



↑（大阪府 山三さん）☆その、いいにくいんだけどさ。出番事体が……ね。

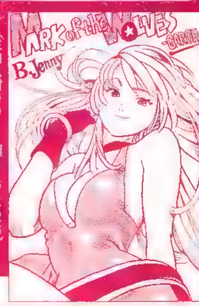
メガロセンターつくったらっ！

自分イズムのままに、ゲーセンの入荷ゲームを変えていけば、僕たちの未来は変えられますか。とかいうディープな課題に挑むのが、このコーナー。

まず、メガロ筐体を10コ入れる。[illegible]しい、各筐体に3つずつゲームを入れる。
●メガロ1――たくさんあるのはいいことだ。
（[illegible]）
●メガロ2――大きな画面でBigが見たい。
（[illegible]）
●メガロ3――一度やってみたい
（ワンダー3、ワンダー3、ワンダー3[illegible]）[illegible]
●メガロ4――ダライアスは4つあって完璧。
（[illegible]）
●メガロ5（テトリス、ぷよぷよ、クォース）
☆画面が大きいと、パズルって遊びにくいんだよ[illegible]
●メガロ6――[illegible]ゲーも必要だね。
（[illegible]）
●メガロ7 [illegible]アクションゲームに飢えた人へ
（[illegible]）
●メガロ8――かっこいいゲームも欲しいよう。
（[illegible]）
●メガロ9――大きな画面で[illegible]
（[illegible]）
●メガロ10――リクエスト台！
☆[illegible]はメガロ筐体が10コもあるので[illegible]
[illegible]

ゲルエロス村

エロス村のエ エロネタ、ハガキに刻みつけ



↑（エロス村001 漢・LV426）☆大胆っ大胆っ！ 色気は戦闘行為を助く。

エロス村のロ ロリネタたまには織り込んで


↑（エロス村002 漢・定山渓秘宝館）☆そりゃゲルですから、そのうちエロストロンに。ADKコンビでなぜラスプとティルさん？



↑（エロス村003 漢・ビッグ・ファイア）☆ロリ属性には、有効な攻撃――俺や田渕さん？ ニュートラルっすよ。

あて名にゲルエロスって書くのが、ものすごい恥ずかしかったス。
（エロス村012 0組・LEN+）
☆その瞬間を想像して、ノホォホォとニヤつくのが担当至福の時なのデス。ノホォ。

アルカディア復活記念！ エロス村カラー10P希望！
（エロス村013 漢・SHIMA※T）
☆村民登録番号が999に達したら、カンスト記念で5P（弱気）やってやるぜ！

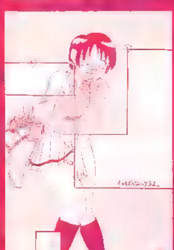
くわんげの霊姫&霊娘ってアヤしげなエロティカアイテムみたいで胸ときめくものを感じません？ みんなはど～だろう？
（エロス村015 眼鏡娘・くらりのふ）
☆あれは……いい壺だ……。

アフロの名前の由来について「アルカディア・フロンティア」←「アルカディア・フロントライン」の前に「アルカディア・フロントホックブラ」があったのではないか!? ……などと想像してしまいました。
「投稿胸前約止乳当」
意味になってないっ（笑）。
（エロス村016 漢・妖怪出魂）
☆使用後は投稿できるブラとか。

エロス村のム ムチルスもちろん忘れずに



↑（エロス村004 漢・中島寛）☆エロス村のスリー、ススムのエロスもドリこんで！

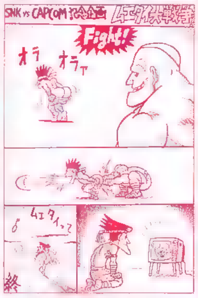

↑（エロス村005 漢・G・L・D翔魔）☆なぜ、線で囲むと衣服が透けるのかギャルアイ。かまいたちか。

A-Fro NEWS CLIP





2000年は、はぐれ人形の年（らしい？）。



↑（東京都　謙介に捧ぐさん）
☆わたし今日から、ふつうのムエカッチャーになるわ！

↓（千葉県　残九郎さん）
☆このテリーが女性に見えた、今度の職場も女っ気なさすぎ、とほーす。





↑（静岡県　中村英明さん）
☆牙神幻十郎ってホモなの？

ゲンセンカン店長から色々さ～（小さくてゴメン）

ミーの街にはゲーセンがある。しかし、そこはゲーセンと呼ぶべきなのか？　店長は[illegible]バリバリバルカンパンチのお寺の住職である。ここまでは普通かもしれない。しかし、この店長は仏につかえる身でありながら、茶髪でアロハシャツときたものだ（おまけにゲーム設定をメチャクチャいじっている）。あんた本当に坊さんか？
（和歌山県　モリガン最高!?さん）
☆坊主NONSTOPしてるなあ。P.S.仏に仕えていても、茶髪とアロハはいいのではないかと。

ワーストベストだ！
嫌なドリラー小→中→大
小……ドリラーと見せかけて実はシノラー（今更？）。
中……ススムくんにつられて[illegible]急するドリラー。
大……リアルドリルでボタンを連打し、順調に基板まで到達するドリラー。
（帝[illegible]　天空の要塞B-17さん）
☆ドリラー広告オヤジの青ヒゲはヒゲじゃなく、エアなしの効果？

ゲーム保険で、ガッポリいこう！
手近なところでは『KOF』はストーリー懲りすぎ、とか発言していかにもな女の子集団に袋叩き傷害保険」とか。
今ならオプションで、『クリザ戦後乱入CPU庵を倒して、女の子に殺され保険』がついてくる。[illegible]私、CPU[illegible]して、ギャラリーの女の子にすげえ目でにらまれました。マジで後者作って。怖い。はっ……[illegible]作ったって、どっちにしろ殺されるのか……。
（北海道　久[illegible]堂梨花さん）
☆マルコを倒して、女の子に殺され保険とか……ない、絶対。

2000年1月某日、地元足立区竹ノ塚のゲーセンに[illegible]如ブレイカーズリベンジの対戦台が……私にどうしろと!?
（東京都　星野幸介さん）
☆今日からそこで丁稚奉公しな。住み込みブレイカーズ。

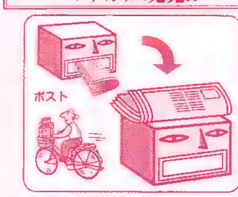
ぐっは～、ワシにタイピング・オブ・ザ・デッドをやらせれ～！　北斗の拳激打で極めた腕を見せちゃら～。
（神奈川県　66！　さん）
☆ザコのほうが強いよーな……。

ただいま[illegible]浪人中であります。この時期本当は勉強しなきゃいけないんですが、[illegible]していいます。まあ、[illegible]は現実のおかげでアルカディアに出会えたわけで……今は[illegible]にはまってます。
（山口県　ひょうだうさん）
☆一期一会とはまさにこのコトだ。

[illegible]前でそろそろ投稿できなくなりますが、すべて終わったら必ず投稿[illegible]に復活しますので。
（福岡県　史条周さん）
☆桜咲くアルカディアの正門で待っているのだ。

アフロTODAY

アナカリス発見!?



写真／文　愛知県　スカタン一号さん

とうの昔に絶滅したとされていた「アナカリス系」。実はその新種と思われるキャラが、昨年末発見され、大きな波紋を呼んでいる。

場所は愛知県の某所、第一発見者の中日新聞配達員いわく、「ふと気が付いたら（ポストと入れ替わって）そこにいた。怖くなって、朝刊を置いて逃げ帰った」とのこと。

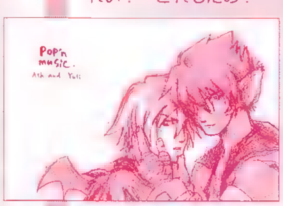
なお、この件に関して（株）カプ○ンは「次回作での登場については、コメントできない」としている。

南の国のローズガーデン

「あんな（横エロス村参照）村作るなんて美しくありませんわ！　不潔、フケツよっ」なる嘆美な紳士淑女の皆様お待たせいたしました！　嘆美系アーケードゲーム関連投稿を募集する新コーナー「ローズガーデン」が設立決定！　エロス村を殲滅する勢いで送ってくれい！　これもだめ？



↑（広島県　鬼八神庵十郎さん）
☆美しい物を追求する心で、ローズガーデンを盛り上げろーい。



↑（福島県　出雲左京さん）
☆そこはかとなく、香り立つ薔薇と背徳のボフューム。



↑（兵庫県　238ーTさん）
☆勝手にこんなコーナーに回してしまって申し訳ない……。

エロスHのランジェリー！



↑（エロス村006　女教師・佐々岡ゆりの）
☆エロス村のム……ムチ子さん





↑（エロス村007　O嬢・RAIS）
☆……気張らなくてもオッケーし、次も……



↑（エロス村008　漢・秋ノ雨音）
☆これは嬉しいめくり技、死んでもいいっ。



↑（エロス村009　漢・公僕介錯）
☆「これは[illegible]の特権!!」[illegible]自由人。[illegible]



↑（エロス村010　[illegible]）
☆目をつ[illegible]るわ。



↑（エロス村003　漢・ビッグ・ファイ[illegible]）
☆エロス村掲載[illegible]

アーケードゲームパロディ同人誌紹介コーナー

ゲーパロ堂

担当：KAMO
イラスト：しろがね隆乃

春の足音はまだ遠いって感じの今日この頃。大きなイベントも少ない時期で、みんな退屈してないかな？
今回届いた同人誌の中から、B冊を選んで紹介するよ。

ソウルキャリバー　発行／鉄拳婦人会

望郷の旅



「ソウルキャリバーの小説本。キリク、[illegible]、真喜志にスポットを当てた中編」
K：舞台は16世紀頃の中国。それぞれ重い過去を持つ3人が「英雄の剣」を求めて共に旅するようになる。微妙な心情、迫力のアクションの両方がうまく織られてて、活劇映画のような感じがgood！

A5判　68P　オフ　表紙1色
500円分の無記名小為替＋200円分の切手にて
〒610－0101　京都府城陽市平川大将軍76－30
南京都軽便鉄道協会　鉄拳婦人会

エスプレイド&ぐわんげ　発行／サイコ屋・K

16倍ドクロゲージ



「エスプレイド・ぐわんげ合同ギャグ本です。両STGがお好きな方ぜひどうぞ！」
K：これだけキャラの表情がとっても豊か。イキイキしていてとてもいい感じ。ギャグも○。個人的にはぐわんげサイドのほうが面白かったです。がんばれシシン君！

B5判　40P　オフ　表紙カラー
800円分の無記名小為替にて
〒340－0033　埼玉県草加市柳島町254－1　柳島団地2－105
千葉絢子

サイキックフォース2012　発行／GIRLS SQUARE

DYNAMIGHT☆RAVE



「PF2012&2マイト激ラブ本です。マイト&パティが満載☆」
K：PRどおり、マイトでいっぱい！　実話マンガやフリートークも多く、マイト&パティが大好きな筆者の気持ちがストレートに伝わってきて楽しい1冊。ページ数がもう少し多いといいなあ。

B5判　18P　コピー　表紙カラー
200円分の無記名小為替＋160円切手にて
〒806－0018　福岡県北九州市八幡西区平尾町5番3－202　松尾方
杉浦光希

K.O.F.シリーズ　発行／ねことてふてふ

KOFだよ!!　全員集合3



「ちょっぴり毒をくらってみたい方にオススメする爆裂ギャグ本です。食当たり注意」
K：絵もネタも濃い～です。ノリはお笑い芸人のバラエティー番組っぽくて、短いコントのようなギャグマンガがいっぱい。最初から最後まで大笑いで、極めつけの「キューティーベニー」は必見！

A5判　90P　オフ　表紙カラー
300円の無記名小為替＋240円分の切手にて
〒308－0005　茨城県下館市中館52　田口千恵子

イベント便利情報あれこれ

情報BOX

前号で募集したイベントお役立ち情報！　さっそく第一弾をご紹介します。

★同人誌イベントで、「これは便利」だという持ち物を紹介します。

▽小銭専用がまぐち：イベントでは小銭を必要とするから、これがあると便利。財布は交通費用、イベント用と分ける。

▽紙袋や布袋：買った物を入れるのに便利。スーパーの袋も持っていくとゴミ袋として利用できる。

▽レジャーシート：入場前までは地べたに座ることが多い。新聞紙でも可。

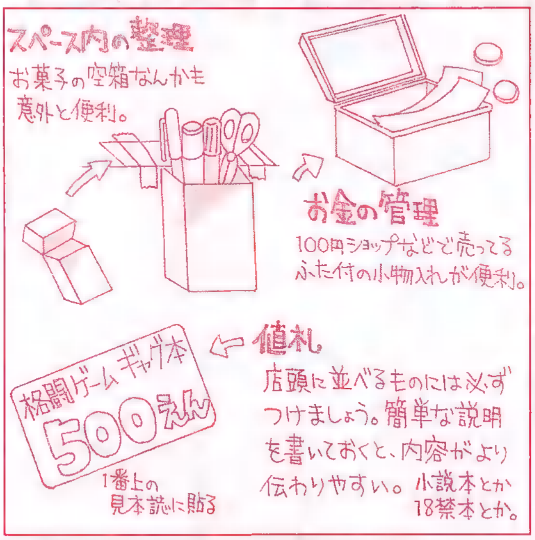
▽帽子：夏は入場前の炎天下の行列で倒れないように。

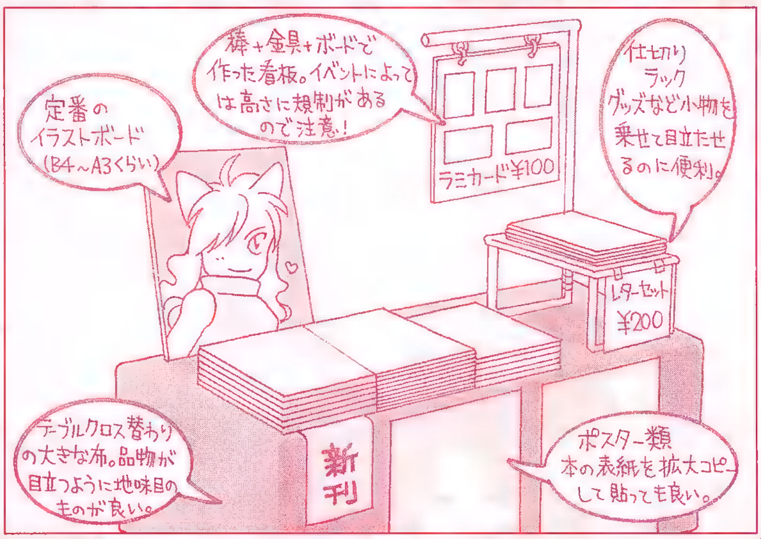
▽食料：スポーツドリンク系やビスケットタイプの健康食品、おにぎりなどがおすすめ。お菓子は手の汚れないものを。

（京都府　くたくたさん）

K：イベント一般入場の人々は参考にしてみて。サークルさんだと、S字型の小さなフックなんかも持っていくと、釣り銭入れやゴミ袋を掛けられたりするので、何かと便利。

これは使える！　という情報があったら教えてね！





ゲーパロ堂 投稿大募集！

■「これは便利！」情報募集！

イベントでの面白いエピソードや、同人誌作りに役立つ情報を募集！　あなたの考えた便利情報を送ってね。レポートマンガ風でも文章でもＯＫ。みんながあっと驚く情報を待ってます。

また、「こんなとき、みんなはどうしてるの？」的な質問のおハガキも受け付けます。また、自分のスペースのレイアウトなんかも描いて送ってね。

■ゲーパロ堂投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはＯＫです）。18禁もＯＫ。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌１冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のＰＲ文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やＥ－mailアドレスも）

では、たくさんの投稿を待ってます！

今月の攻略本！

幕末浪漫第二幕　月華の剣士　発行／Gamers Station！

剣舞伝世



「対戦攻略＋連続技集。ホームページを中心に１年間ため続けた情報の集大成です」

Ｋ：単なる連続技集ならほかにもあるけど、この本は対戦にウエイトをおき、質の高い戦術論を展開しているところがウリ！　読みものを入れたりしてバラエティ性をアップしてみて。

Ｂ５判　78Ｐ　オフ　表紙１色
800円の無記名小為替＋270円分の切手にて
〒229－0031　神奈川県相模原市相模原2－11－7（618号室）
上谷明幸

バーチャロン　オラトリオタングラム　発行／ＢＹ友情出演

はーとふる☆らいふ



「バーチャロン・オラタンのフェイ・イェン中心擬人化18禁Ｈ本。バーチャロンの皮をかぶって擬人化しまくりです。男性向け」

Ｋ：擬人化したフェイやエンジェランがかわいい。身体の線は描き慣れてない感じもするけど、Ｈ本としてのつかみはバッチリ。

Ｂ５判　28Ｐ　オフ　表紙２色
100円分の無記名小為替＋200円分の切手にて
〒739－1733　広島県広島市安佐北区口田南7丁目11－26　武島方
壱々・

ビートマニアシリーズ　発行／MAT♀

beatmania BEATER MAT♀MIX　APPEND2 ～SHIFT TO　NEXT GENERATION～



「4th、5th、サブスト、Ⅱ2のいろいろ（not攻略）＋全国区Ｐいんたびゅー」

Ｋ：攻略はないが、独断と偏見による曲のランキング、各シリーズでの日記、BMハイスコアラーのインタビューなど収録。カットイラストをもっと入れたりすると、見た目も楽しいページになるよ。

Ａ４判　62Ｐ　コピー　表紙カラー
500円の無記名小為替＋240円分の切手にて
〒275－0001　千葉県習志野市東習志野4－15－1－405　松尾聡子

スターグラディエイター　発行／爆烈RANZAN娘

無言の唄



「ブラッド×ハヤトのシリアス小説１本。一応『１』のキャラはカッパ以外出ています」

Ｋ：スタグラの４人が第四帝国を討つまでの話に、ブラッドとハヤトのエピソードが入る。ストーリーの組み立てはいい感じなので、文章表現のほうも工夫してみよう。女性向け18禁指定。

Ａ５判　52Ｐ　オフ　表紙１色
500円の無記名小為替＋200円切手にて
〒382－0076　長野県須坂市馬場町1230－48－302　山田千鶴

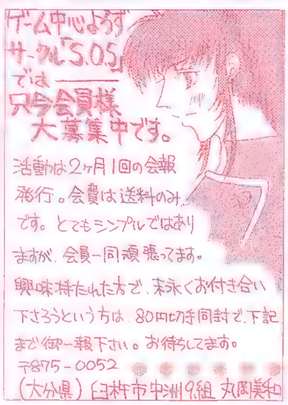
自主イベント伝言板

★カーバンクル100g328円
内容／ぷよぷよ・魔導物語シリーズonly同人誌即売会。ぷよ大会その他アトラクション有。コスプレ可。
開催日／2000年2月20日（日）11時～16時30分
会場／台東区民会館９階ホール
募集／サークル申し込みは終了しました
問合せ／80円切手と宛名シールを同封して下記まで。
〒162－0041　東京都新宿区早稲田大学前郵便局留　平尾泰三気付「328円」係
http：//www8.cds.ne.jp/~witch/powa.html

★サイキでGO！　2000　～[illegible]多編～
内容／サイキックフォースシリーズonlyイベント。キャラ別マスター戦、2012ゲーム大会、同人誌即売会、お茶会、新春サイキかるた他。
開催日／2000年3月19日（日）
会場／福岡西新パレス2F・Ｂホール
募集／直接・委託参加＝80sp　ＣＭ参加＝20sp
参加費／直接＝1sp2500円・2sp＝4000円、委託＝2000円
問い合わせ／まずは90円切手を貼った返信用封筒同封で問い合せてください。
〒807－1312　福岡県鞍手郡鞍手町中山2446－163　庄村方　くわやあらた（PF2000係）









伝言板

投稿がだんだん集まり始めたよ！　活動の窓口として、このコーナーをぜひ活用してね！

★格ゲーするならＳＮＫという方、キャラ的には庵・京・テリーが大好きという方、できたら対戦も文通・イラ交もＯＫ。
〒663－8127　兵庫県西宮市小松町２丁目5－10－303　坂田好彦

伝言板への投稿は…

このコーナーではみんなの活動情報や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、

- ○サークル会員募集
- ○友達募集
- ○アンケートの回答者募集
- ○個人主催のイベント告知

など。

「売ります・買います・あげます」は扱っていません。

ハガキは必ず縦型で。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60字以内と、公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

宛先　〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー　アルカディア編集部　「ゲーパロ堂」係

締め切り　2月29日(火)消印有効

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

今回のお題は「レゲー」。
これはレゲーだ！ って判断の時間軸は人それぞれで、投影された思い出のぶんだけ、作品に対する思い入れもそれぞれ。今回紹介したページを訪問して、その思い入れの部分を感じとって、ニヤリとしてください。

Text:Joe／相変わらずガンジャックでブラボー三昧。横のPCでQOH'99がデモっているが原稿完成までは我慢。

「レトロゲーム」関連ホームページ

HIDEのオールドゲームHP

http://member.nifty.ne.jp/OLDGAME/

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　C G　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

かつて賑わせたゲームで懐かしく語り合うHP

走ったり落ちたりで大忙しのトップ画面。



「インベーダーハウス」や「駄菓子屋ゲーセン」などの思い出を共有できる世代と、語り合いたいと思ったのがはじめたきっかけ。

当初はもの凄く殺風景で、気合を入れてGIFアニメ等を作り、賑やかなページに拡張していった。

店の雰囲気をとりあげるロケーションの紹介、豊富な資料と思い入れを交えたレゲー紹介、掲示板など色々なコンテンツが目白押し。

現在参加者とのやり取りはメールや掲示板で行なっているが、実際に会ってオールドゲーム対談をし、それを掲載したいと考えている。更新は頻繁に行なわれている。



写真も豊富なレゲー紹介のコーナー

サイト管理人 HIDE

ゲーム歴は20年位。ゲームのほか、サッカー、自主映画製作、HP制作が趣味。



初期はメールでのレスポンスが多く、レゲーの話を個人的にやりとりしたり、ロケーションの場所を教えあったりしました。自分のページに興味を持ってもらえたんだなあと嬉しかったことを覚えています。最近はバーチャストライカーで遊びまくりなのですが、毎週金曜に新宿のスポット21に出没してます。ご縁があれば、対戦でもしましょう。

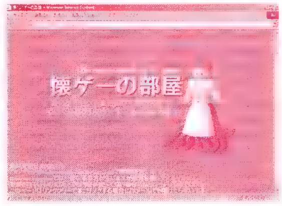
懐(レ)ゲーの部屋

http://www.yk.rim.or.jp/~mcp/

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　C G　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

当時あれこれを語るアーケードゲーム紹介ページ

ポリゴン化されたアチャがお出迎えです。



ナムコオールドゲームがメインテーマ。管理人一押しは当時攻略に苦労した「ドルアーガの塔懐（レ）ビュー」。当時のエピソードが豊富に盛り込まれている。はじめたきっかけは、古いゲームの知識を残したいと考えたこと。管理人所有のゲーム基板や資料の公開がルーツで、アンケートを行なっていたこともある。ゆえにゲーム基板ユーザーがチェックしていることが多いページだ。ゲーム紹介だけでなく、管理人自身の体験も一緒に語ることで、共感者の出現を期待した。「今後はゲーセンで遊ぶことの意義を何かしらの形で伝えていきたい」とは管理人の弁。



懐かしいゲームの企画も盛り沢山。

サイト管理人 MCP

ゲーム歴20年超で、福岡ダイエーホークスファンで、三十路のHWエンジニア。



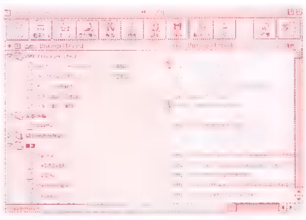
運営にあたり、著作権に配慮しているのですが、個人レベルでの判断は辛いというのが正直なところです。ページを運営しているうちに、ゲーム業界に人脈が増えたことはすごくうれしかったです。

ゲームセンターはゲームを遊ぶ以上に、人と遊ぶ場所だというのを再認識していかないと、駄目だと考えています。

あちこちのホームページを訪れるようになると、ブックマークも増加の一途。そこで出番となるのが、ブックマーク管理ソフト。併せてテレホーダイ加入者にお勧めなのが、巡回ソフトと呼ばれるツール。これらを使い、電話をつないでいる時は効率良く、電話を切っている時はゆったりとWWWを泳いでみては？

URL Manager Pro

Macユーザー必携。URLに関する情報を一元管理可能とする。ブックマークデータをブラウザ外で便利に管理。ブラウザと連携し、表示中のページをいきなりジャンル分けしてブックマークできるのがスゴイ。



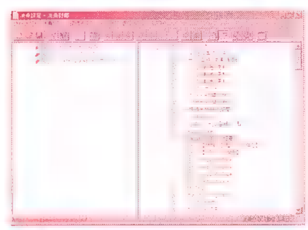
URL Manager Pro
http://www.bridge1.com/

URLマネージャ

こちらはWindows用のブックマーク管理ソフトで、フリーウェア。管理はツール上で行なうためブラウザと独立しているが、ブラウザから読みこんだり、ブラウザに転送したりが可能。2大ブラウザに対応。

波乗野郎

最後のご紹介は巡回ソフト。ハードディスクにホームページの内容を丸ごとコピーでき、接続を切った状態で閲覧できる。マルチプラットフォームに対応（Windows95/98、NT SV、Macintosh、Linux）。ページを表示中に登録ボタンを押すだけで登録完了。登録リストにしたがってハードディスクにホームページの内容をコピーしてくれる。作業の自動化も可能で、寝てる間にすべてを済ます、なんてことも。



波乗野郎
http://www.bug.co.jp/nami-nori/

ブックマーク管理や巡回ソフトは市販ソフト、フリーウェアともに沢山リリースされている。色々と試して自分にフィットするツールを探そう。

ゲー事典　**本コーナーの趣旨**……現在のゲームシーンを語るうえで、インターネット上の個人サイトの活動は無視できない。紙媒体では不可能な速報性。主張を100%発表できる環境であること。ビジターからのフィードバックを受けて、内容をシェイプアップしていけること。インターネット上の人脈によって、プロにもできない偉業をなしとげることもできる（つづく）

80年代ゲーマーのためのページ

http://www.nsknet.or.jp/~otayan

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 同人活動 オールドゲーム 基板

80年代のゲームセンター&ゲーメストを懐古するページ

懐かしのBGMを伴ったトップページ。



ご存知、元ゲーメストアイランド担当者おたやんのホームページ。熱かった80年代のゲームセンターの息吹を今の世に語り継ぐことを目的として開始。掲示板以外は当初とほぼ変わらない構成で運営中。

ゲーム紹介にはMIDIデータを伴ったものもあり、VGMを聞きながら当時のゲーム紹介および裏話を読むのは格別。また掲示板やリンクなどに加え、Shockwaveによる懐かしのゲームも遊べる。

更新は管理者が行なうが、掲示板への参加者、メールの差出人など、協力者すべてがスタッフというスタンスで運営が行われている。



当時の裏話を交えたゲーム紹介は必読！

サイト管理人 [illegible]

元ゲーメストアイランド担当の2児のパパ。ゲーム歴は25年くらい。



運営する中で、当時の友人やゲーメスト読者たちがメールをくれたこと、「サイトを見ているうちに数年来疎縁の友人と話をしたくなり再会しました」といった感想をもらったことが嬉しかったです。

今のゲームはシミュレーターのような現実的なものばかりで、「夢」を感じにくくなっているように思います。

ヲヤヂの惑星

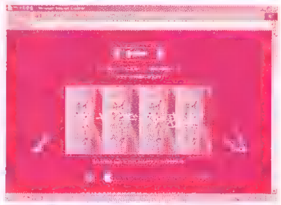
http://www.sikasenbey.or.jp/~pit97/Woyazi.htm

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 同人活動 オールドゲーム 基板

レトロゲーマーによるレビュー、歴史、チャット、掲示板

3年前までパソコン通信局でレトロゲームのシグオペをしていたという管理人は、インベーダーのレビューを目玉コンテンツにページを立ち上げた。90年代までのビデオゲームフルリスト完成の野望を抱き、日夜コンテンツの拡張に燃える。

豊富な画像を使用し、年代別にまとめられたレゲー紹介は見やすい。VGM、JavaGame、BBSの過去ログ、チャット、クイズ、リレー小説、謎のデスクトップテーマと豊富なコンテンツを持つ。ちなみに、トップページの表示毎に変わる看板は11種類。管理人は基板を100枚弱程所有するコレクター。



沢山の看板があり、何が現れるかはお楽しみ。



ビデオゲームの歴史のコーナーもあります。

サイト管理人 PIT

映画とバイクが好きなヲヤヂな年の会社員。ゲームは20年超、パソコン歴は10年超。



新参者にやさしく。BBS等で争いごとが起きないように目を配り、気を配っています。ページの運営により、同志に逢えたことが嬉しいです。当時生まれたという若い方にも来ていただいています。

新しいジャンルを開拓するぞ！　という気概に満ち、意欲的で斬新なアイデアが盛り込まれたゲームの出現をいまかいまかと待っています。

Append Site

今回紹介しきれなかった「レゲー」関連のサイトだ。いずれ劣らぬ充実サイト。ぜひ訪れよう。

レトロゲームファンクラブ
http://www.ha.sakura.ne.jp/~noririn/rgf/
[illegible]の部屋
http://club.pep.ne.jp/~nurarihyon/index.html
OnceMoreVideoGame
http://OnceMoreVideoGame.Com/
[illegible]のホームページ
http://www.awa.or.jp/home/shimojo/
[illegible] Trap ([illegible])
http://www4.osk.3web.ne.jp/~ma2an/
[illegible] STATION ODYSSEY
http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/

Post Script

懐古主義と片づけられる側面があるのかもしれないが……レゲーを扱ったホームページは、深い深い思い入れの結晶であることに違いない。どのページのゲーム紹介、攻略、ゲーセン紹介からも、管理人の思い入れがひしひしと感じられ、そのパワーに圧倒されるばかり。

ビデオゲームも30年の歴史を持つに至り、ついに感傷や執着の対象になったのだ。

面白く、語り継ぐにふさわしいゲームとの出会いと、そのゲームを一緒にプレイする仲間たちとの出会いがレトロゲームの輝きとなってきた。

今熱中しているゲームを後生語り合えるよう、ゲームプレイヤーとのつながりは大事にしたいもの。

ある管理人の「レゲーも今のゲームも、不特定多数の人間との得点争いと、ギャラリーに見られる快感という、アーケードゲームの本質的魅力の部分は同じ。BEMANIシリーズも然りです」という言葉に考えさせられた。キミはどう思うだろうか？　それでは次回。

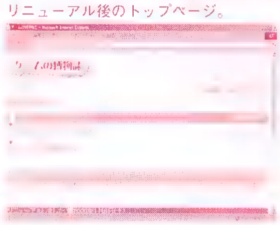
ゲームの博物誌

http://users.jp.tri6.net/~nemoto/

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 同人活動 オールドゲーム 基板

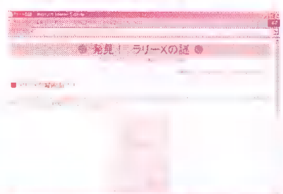
ゲームの歴史が見えてくる雑学ページ

リニューアル後のトップページ。



前身の「ゲームの博物館HomePage」は1996年にオープンし、2000年になりリニューアル。当初はアーケードのオールドゲーム専門のページとして開始。「インベーダー」や「パックマン」、「海底宝捜し」に至るまで、70年代後半から80年代初頭のアーケードゲームを中心に展開してきた。今後は作品個々を解説するにとどまらず、テーマ性を持った広い視点でゲームを語っていく予定。

豊富な知識と情報に裏打ちされた各ページは、読み物としてだけでなく、資料性が高くオールドゲーム好きは見逃せない。



ゲームの雑学が学べる記事があります。

サイト管理人 [illegible]

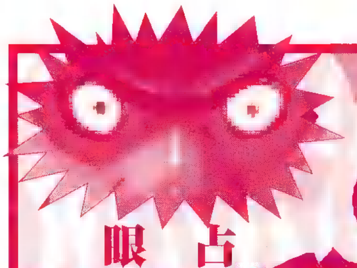
ホームページ歴は今年で4年の27才会社員。プログラミングやお絵描きをたしなむ。



アーケード中心で運営を行なっていく中で、色々な方々に出会えたことが嬉しいです。ただ企業のページ並みのサービスは不可能なので、それを求められると辛いです。

昨今のゲームは、明らかに行き詰まっている感じがしますが、アウトトリガーのように「家庭でも出来るけど用意が大変」なゲームを提供する道もあるかと。

ゲー事典 **本コーナーの趣旨**……環境でもある。そして、インターネット上には、そうした実績の積み重ねが宝の山と化している状態だ。それをすべて肯定することは、本誌の存在意義を失わしめることにもつながってくるのかもしれないのだが、いいものはいい、と伝えることこそが雑誌の使命だと信じる、それが本コーナーの精神の部分だ。とかなんとかいっちゃったり。



ゲームセンターよく見る伝

眼占

魚座の人：占い結果

◎今日からチミは蟹座だ！

2発目　お題『餓狼シリーズ』

案内人 宙田 太郎（ミス多いぞ）

大小新旧問わず・ゲームにチェックかまして解説する、当たり屋然としたコーナー「よく見る伝」。
今回のテーマは餓狼シリーズ。発売中の餓狼公式ガイドブックと併せて読んでいただきたい。

マイケル・マックス＆ホア・ジャイの 2001年 餓狼の旅

これは、初代餓狼のホア・ジャイとマイケル・マックスを現代に召喚し、餓狼シリーズ最新作を9年前の感覚でプレイしてもらう、という空想企画である。

―2000年1月―

1991年の過去から時を超えて、2人の格闘家がゲーセンに来訪した。





マイケル「しっかし、たまげましたねホア兄貴。ゲーセンで電車ですよ、電車」

ホア「さすが未来。して、肝心の餓狼最新作はどれだ？」

「この台みたいですね……アオー！　ラインがねええ！」



失わ■たラインを這いつくばって捜索する警官たち。「みつかった？」「ぜんぜん」

「こいつらライン移動してないし、っていうかライン自体がないのか、未来餓狼には」

「ま、もともと兄貴のステージはラインがないから、影響ないんじゃないスか」

「お前の浜辺もな。とにかく闘ってみないことには何も分からん。いけ！　マイケル！」

「ウス！（結果：瞬殺）ウオオ？……　ちょうひっさつわざ？　せんざいのうりょく？　そんなの知らねーぞオアー！」

「システムについての情報が必要だな……。よしマイケル、メスト買ってこい」

「へい兄貴！（10分後）なんか本屋にメストないんすけど。代わりにアルカディアなるアーケード誌買ってきやした」

「まあいいか。ふ〜む……どうやら未来では、ガードと攻撃だけだとキツいらしいな。ちなみに超必殺技とは、ある限定の条件下で繰り出せる、強力な必殺技のことだ」

「俺たちにもできますかねえ、超必殺技。トルネードスクリューアッパー！　……出ねぇ」

「まあ、焦るな。さらに覚えるべきこととしては、ガードクラッシュ、ジャストディフェンス……おいマイケル大丈夫か？　顔が真っ青だぞ」



「画面下のメーターは何ですか兄貴？」「メモリーカードの読み込み表示じゃねえか？」



「脳の容量を使い果たしちまいまして……。しかし、こんなに多様化した戦闘システムで、俺たち生き残れますかね？」

「あたりめえだ！　この斬新な未来システムやグラフィックに適応してこそ格闘家ってもんだ！　ホア的潜在能力でジョーのヤツもぶちのめしてくれるっ」

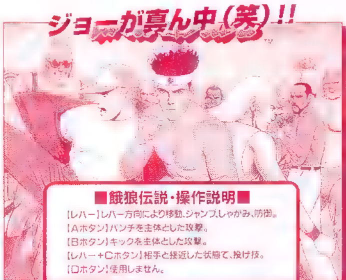
「やっぱり兄貴はすげーや！　でも、キャラセレ画面でジョーの姿が見えませんでしたね」

「……隠しキャラなんだろ」



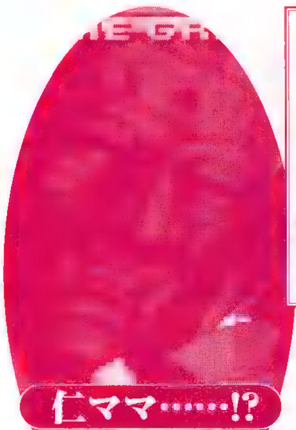
「こいつテリーか!?　変わったなぁ」「俺らが知ってるテリーはこんなん（左上）ですよね」

インストよく見る伝



味のあるインストラクションカード（筐体に貼ってある説明書き）を観察して果てるコラム『インスト記』。早速、餓狼伝説（SNK・1991年作品）のインストを見てみましょう。
ライデンのマスクが異様にかわいく見えるほか、操作説明の『Dボタンは使用しません』という注釈が、ネオジオ黎明期の作品であることを感じさせます。

げーむVOW!!



仁ママ……!?

グラントステージ背景にある巨大像が浦安鉄筋家族（浜岡賢次／秋田書店）の仁ママにそっくり、かと。

タイトルスナッチャーズ

ゲームのタイトルはすごく重要だ！　もし、『ストリートファイター』が『ファイナルファイト1988（仮）』のままでゲーセンに出回っていたら……君は百円入れるかね？　俺はやる、やりまくり。

餓狼伝説は『餓』、『狼』、そして『伝説』という個々の単語が、プレイヤーを危険な闘いの世界に引き込んでくれる名タイトルだ。『餓流禍』と同じか、またはそれ以上に。

だがしかし、万が一に餓狼が『餓狼』でなかったとしたら？　餓えているのが狼じゃなかったら？　こんな餓狼嫌ッスね、という題目を一挙妄想し、勝手に怯えてみました。

●[illegible]羊伝説

刈るか、刈られるか。サウスタウンに羊の悲鳴が木霊するが、異様に弱々しいので没。

●餓鳩伝説

誰が決めたかしらないが、ポッポーは平和の象徴。だが、奴らはいつも餓えてるぜ！

●餓蛇伝説

通称ガジャ伝。白蛇伝説のようで、なんかイイ。山崎が主役になるのだろうか。

●[illegible]伝説

ガバチ。怒首領蜂が餓狼より先に発売されていたとしても……やっぱりダメでしょう。

●[illegible]山[illegible]伝説

天然記念物シリーズ。いつか切手になる日を夢見て。

●餓鮎伝説

釣り馬鹿たちの闘争記。

●餓秋場所伝説

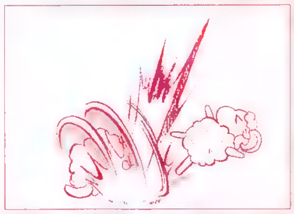
餓えた関取の出現に震撼する角界。その時、親方は……。

●[illegible]えている僕たちは、父の仇に復讐します

ストーリーが一目瞭然なのはいいが、長くてサムい。

●[illegible]狼伝[illegible]

ミロウ。満たされていないから闘いが生まれるのであって……。この題は、どこか根源的な箇所がバグっている。

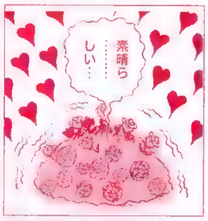


世界初の『羊格闘』。ニュージーでバカ売れしそう。羊毛離脱でスピードアップも。

ゲー事典 初代餓狼伝説のマイケルステージには一応ラインがある。ただし、技を食らうなどして奥ラインに吹っ飛ぶと、観客によって押し戻されてしまうから事実上1ラインということに。余談にしては重要情報だが、このネタの情報源である初代餓狼記事を書いたのが、現アルカディア副編集長さわたりだったということは、太陽さえ知らない二人だけの秘密にしとこう。

キャラクターに敬礼伝 読者アンケートを微妙に混入

●フリーマンの台詞「これが愛ある殺戮だ」
　愛の量なら、ワールドヒーローズパーフェクトの怪僧ラスプーチンにはかなうまい。



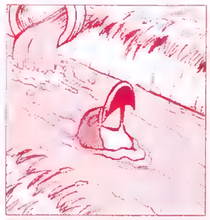
ヤツは誰よりも自由だった。でも、こいつヒーローか？

●テリー歴が長い私ですが、最新作ポスターのテリーは、パッと見で誰だか分からなかった（ファン失格）……。でも、動いているとすごくテリーだったので安心した。
●表紙がテリーだったので、私はアルカディアを買いました。それ以外に何があると？


俺たちは、テリー&ロックに救われたのか……。

●グリフォンマスクのセリフ「もっと肉をつけたまえ」アースクエイクも同じこと言ってたような気がするぞ。
●ケビンの後ろの子供が、そのうちビックバンアタック（ガンガン必殺技）を完成させる説に三千点。
●投げ技の極限頭突きは頭蓋骨より先にリーゼントが当たりそうで怖い、ぞわりと。
●マルコ設定より「例え百獣の王でも奴の前では猫になるだろう」「さしづめきさまはねずみといったところか（お約束）」
●マルコって寅男？　オッス、俺、鬼瓦みたいな。
●彩京HP、堕落天使キャラクターの鬼瓦寅男プロフィールより……趣味、山籠。やはりな（何が？）。というか、最強の虎って寅男ですか？※堕落天使については彩京刑事でとりあげる予定は……ない。


オプションで檻がついていた寅男よりは清潔だと思う。


漫画タイ○ーマスク最終回を彷彿とさせる。さらば伊達直人。

●グリフォンマスクの最後はダンプカーに跳ね飛ばされなきゃダメだと思うのですが。
●「ただ、ひもじいだけでは、真に餓えているとはいえない。餓えないために戦い、そして求め続けることで、初めてその意味を為すのである」
　前号P83に載っていた、このカインの言葉は深い。特に、一時はある事情で職を失い、ひもじい思いをした俺たちアルカディアライターなどは心から理解できる……と思う。
　餓えゲージMAX状態の中でもゲームをやり込み、表現の場を求め続けていたライターはまさに『餓えていた』といえよう。そして同様に、アーケード情報に飢えていた読者様も『餓狼』であったといえまいか？　ついでにメーカー様も……いや、これ以上はやめておこう。皆さんも自分の人生に餓狼を重ねてみよう。

新☆ミッキーさん劇場

脚本・柵ッティア



俺の親父は当て身ん坊 ～血筋と教育環境～

　ギース・ハワードの血を受け継ぎながらも、テリーとの出会いによって、魔道に落ちることなく、一直線に成長することができたロック少年。
　これがビリー・カーンやリッパー、ホッパーとかに拾われでもしていたら……離乳前に邪影拳とか超火炎旋風棍とかラーニングしてたぜ、おい。
　そんなわけで、次の餓狼（GAROU）が出たら、追加されていそうないけてるサラブレッドキャラクターを大胆予想！　したのはいいけど、なんだかボクサーばっかりなんですけど……。


父、マイケル・マックス！　秘められた暗黒の血が騒ぐ……。

実父マイケル・マックス



＋

実父アクセル・ホーク



「アクセル・ホークに秘められたマイケル・マックスの忘れ形見」
　——マイケル・マックスは、初代餓狼に出演したボクサー。こいつでずいぶん点が稼げたものだったなぁ。アクセル・ホークは餓狼2の四天王一番手だった。マイケルのパワーに、アクセルの超耐力をプラスすれば、パオパオカフェ乗っ取りぐらいはたやすいはずだ。

実父ミッキー・ロジャース



＋

実父ロブ・ハイソン



　上の2人よりは目立たないがメジャーなコンビ、ロブ&ミッキー。武力ONEのロブ・ハイソンには飛び道具・[illegible]がないために、それ受け継がれる能力に不安が残る。
　ロブ&ミッキーのあまりにも似ているため、2人が入れ替わってもおそらくバレないだろう（右の画面写真はロブ&カラーだが、1Pのロブはそこで）。

実父グラント



＋

実父タクマ・サカザキ



　グラントの親[illegible]仮面大使タクマが育てたら、という予想。つけ[illegible]面のことで[illegible]。


[illegible]

ゲー事典　「餓狼シリーズ」といえば、忘れられない味を持っていたのが「しゃがみ歩き」なる特殊動作。これは、レバー■（右向き時）でしゃがんだままジリジリと前進できるというシステム（？）。「餓狼伝説2」から「餓狼伝説SPECIAL」までに採用されていた（あとK.O.F.）。っつーか、今思ったが純粋に餓狼として採用していたのはは3作だけじゃん……。

庄司といづなの げいむ業界パラのいや

「あおうショー」

そんなわけでAOUショー(注)が近付いて来たんだけど、二〇〇〇年代に入ってから最初のゲーム関係のショーだけあって、非常に盛り上がっているねえ。あんなゲームとか、こんなゲームとか……」

そうそう、例の会社が発表した例のゲームの新作なんだけどこれまたって……御免なさい。嘘です。なにしろこの文章を書いているのがまだ一九九九年なのだ。冬のコミケは終わっているけど、AOUはまだ先なのである。もしもアンゴルモアの大王が「ごめ～～ん、待った？」と息切らせながらやってきたり、二〇〇〇年の元旦に原発やら核ミサイルの発射装置やらのコンピュータが盛大に誤作動してくれたりすると、この文章は永遠に掲載されないわけだな。

今回のAOUショーに何が出展されるか、まだはっきりと分からないのだけど、個人的に期待しているのがやっぱり「SNK」と「CAPCOM」なのだ(注：結局出展はナシ！ 残念。やはり対戦格闘はアーケードゲームの華！ 2D格闘ゲームのトップメーカー二社ががっちりと手を組んだこの作品は、きっと「ARCADIA」読者の皆さんも期待しているだろう。しかし僕としては非常に気掛かりな事が一つあるのだ。徐々に情報が公開され始めているこのゲームだけど、今のところ僕の愛用するキャラ、ジョー東が登場するという情報は流れていないのだ！

先行して発売されているネオジオポケットの同タイトル作品にもジョーは登場してないようだし、まさかこのまま登場しないという事はないだろうな。大リストラの嵐が吹き荒れた「キングオブファイターズ'99」にも無事に出場したというのに、この晴れ舞台にジョー先輩の姿がないなんて、悲しすぎるぞ！ カプコン代表のダンとの親善試合は夢と終わるのか？

むう。かくなる上は……紅丸を使うか(笑)。まあ、このようなトップメーカー同士の提携が結果を出せば、今後もこのような夢のカップリングが実現するかもしれない。また今度のAOUショーは二〇〇〇年に入ってから初めてのメジャーなゲーム関係のショーという事もあり、今年一年のゲーム業界の動向を占う意味で各方面から注目されていると思う。去年は音楽ゲーム、リズムアクションが業界を席巻したけど、今年も引き続きその勢いを持続する事が出来るのか？ それとも新たな新ジャンルが出てくるのか。

それに去年の中ほどぐらいから、アクションゲームやシンプルなゲームを売りにした作品が少しずつ出始めているけど、これらのゲームが今年どうなって行くかも、個人的には注目している。またAOUショーには、ビデオゲーム以外の出展、例えば両替機や自販機、ミニテーマパーク用の新規機械も出展されているので、見学に行かれる人は、時間があったらそちらの方も歩いてみると面白いかも。今年は五〇〇円玉の新規や二〇〇〇円札の発行もあって両替機もかなりのモデルチェンジが予想される。この機に両替機のニューモデルをチェックして、ゲームセンターでウンチクを傾けてライバルに差をつけよう！ どんな効果が出るのか分からないけどね(笑)。



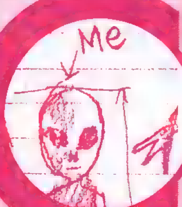
■AOU…全日本アミューズメント施設営業者協会連合会

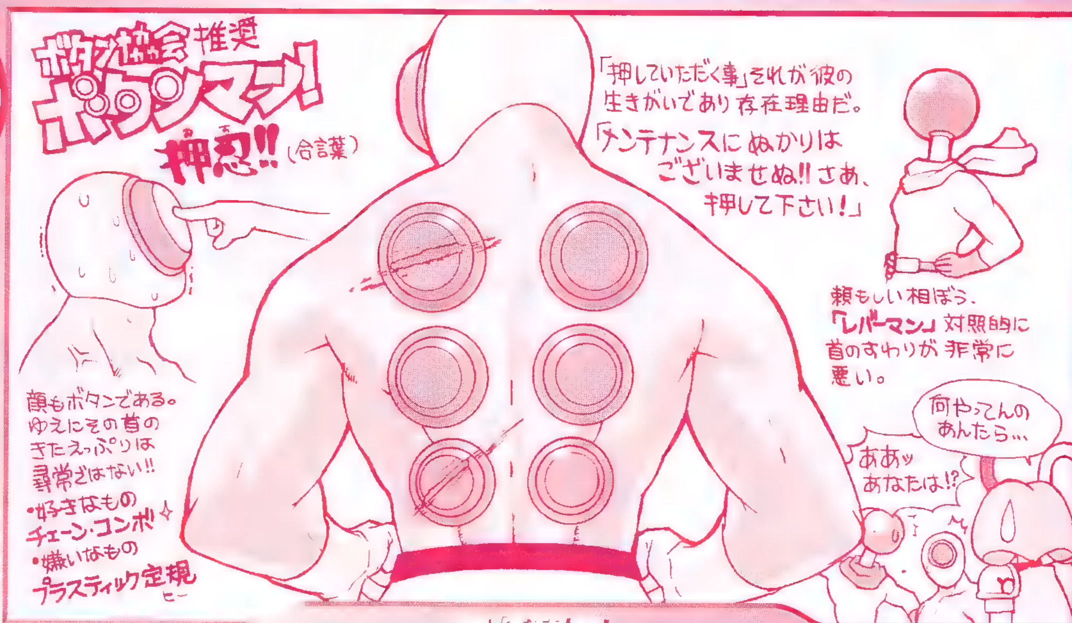
庄司 卓（しょうじたかし）

[illegible]

いづなよしつね

[illegible]





吉崎観音より一言…こんにちは！　近況はと言うとただの検索エンジンと思っていたイヤッフー！　がなんか株が一億円になったりならなかったり、という話をきいて急に検索が愛おしく思えてきたり、引っ越しで10年住まわった二鷹を離れるにあたり、花屋の犬が心配であったりしています。

吉崎観音

（ホームページYE-LAND：http://www.os.xaxon.ne.jp/~mnet/）

Pandora Charatte 改

（パンドラキャラット・カイ）

●今号のテーマ

「ボタン」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんにそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

あかつきごもく

（ホームページ：上記YE-LAND内ごもく堂）



あかつきごもくより一言…こんにちは〜！　ごもくデス。ペンギンとパズルゲームが大好きデス！　主に女の子の絵を描いてまス！　最近ビックリマンブーム再来で中学時代に箱買いしていた私としては超嬉しいかぎりデス〜。　しかも、「ビックリマン2000」は、旧キャラと関係あるシールもチラホラあって見逃せないったら！



次号予告　次号かねこしんや先生&高雄右京先生登場予定！　テーマは「モニター」

猛者通信ぽぺソ

第二号

ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）

シュビドゥビア〜イ！　と新世紀お決まりの挨拶をかわしてみたはいいが、今日[illegible]節分。オリンポス16闘神にあることないこと囃し立てる笛の音が耳に心地よいとはいえ、松葉杖はSTRが3上がる代わりにDEXが10も下がってしまうので注意ですゾ！



登場人物紹介

C・LAN（通称 まさ）

癒しと状態変化の術を得意とする昏倒仕置人にしてジ☆ダップセの保証人。新幹線を見るのが好き。

田渕健康（通称 ケソ）

マグマと毒に類する攻撃呪文を得意とする誘拐防止人にしてジ☆ダップセの経理。トンネルを掘るのが好き。

イタキョウ（通称 キョー様）

残像キャンセルとブロッキングを得意とする瞑想仙人にしてジ☆ダップセの世話役。蠶魚（カムルチー）が好き。

ゲムっ子倶楽部
第二回

ネッテル天驚拳

ゲムっ子倶楽部は、ゲームに関するあんなことやこんなことやE-SWATやゴブリガン兵についてなど、みんなと一緒に語り合い、よろしくグルーヴしていくコーナーでR。

MAC全滅！　円盤は生物だった！

C・LAN（以下　覇）　ところでイタキョウ、その両の手をふさぐ松葉杖と足に装着した痛々しい純白のギプスは新しいファッションかね？　アアン？

イタキョウ（以下　沙）　年末に……釣りやってて怪我したんだよコラ。年の瀬も押し迫った大晦日の朝、群馬の宮城アングラーズヴィレッジにて激釣に励んでいた折、足を滑らせ暗く深い地獄の顎のような谷底になす術も無く転落してマジふざけろってカンジ。
　それまで一匹も釣れなくて、悔しいから我慢して爆釣夢想釣行を敢行してたんだけどよ、……まぁ一匹釣ったがな……んで、あとで病院行ったら靭帯損傷って言われてマジ勘弁してくださいよ二つで充分ですよ以下略コラ。というわけで、現在松葉杖生活なのさ。

渕（以下　夢）　んまぁ！　こいつぁ春からステッキー（杖）！　めでたしめでたしハァ〜〜パン（一本締め）！

沙　んだとこのブタ野郎！　肝心の原稿上がってねぇクセにシケギャグかますとは不届き千万日物ギャリバン！　44ソニックでビーンボール食らわすぞオラ！

■　あわ、あわわ。

覇　まぁ待て君たち。こんな所で軋轢を深めてもしょうがないと思わんかねプハァ〜（煙草の煙）。

■　お、まさ兄ぃ、その余裕に満ちた笑みそしてT.O.PINしたかのようなパワーの漲りを見るに、今回のネタに策アリってところDA・YO・NE！

■　いや、とりたててこれといった策はねっス。

■　ズッコケ（昭和）！

沙　おいおい頼むぜ〜2千年一発目の猛者なんだからよ〜。チミらには一致団結して事に当たってもらいたいって言うか〜。

覇　ホフス！　いい、それ、あ、すんごくいい（虚ろな視点でかつ抑揚なく）！

沙　え？　何が？

■　今回のキーワードは、キョー様がさっき言った「一致団結」さね。

■　と、申しますと？

覇　ムス。今回のゲセっ子倶楽部は、今流行の兆しが見えまくりやがってどうしようもねぇ「ネットワークゲーム」、言わば「通信協力プレイ」についてオモロ楽しく語り合いたいプピ（鼻息）！

沙　よし、じゃあそれで始めようぜコラ。

次郎君怪獣に乗る

■　ファミコンのバンゲリング・ベイあたりからだな。今日のネットワークゲームのブームが始まったのは。

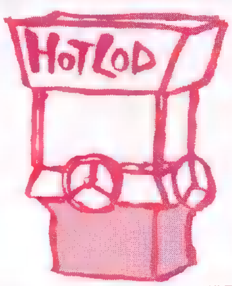
■　それ、ちょっと遡り過ぎ（無表情で抑揚無く）。

沙　ネットプレイに火を付けたのは、何と言ってもメガドラのアドヴァンスト大戦略だと思うがどうだコラ。

夢　煙すら立ってねッス。

■　ゲーセンにおける「ネットワークゲーム」の定義と言うと、複数の筐体をつないで多人数での同時プレイを楽しめるゲーム、ということになるさなぁ。
　しかし、この形態が現われる以前から、我らは「多人数同時プレイ」の楽しさを知っておったわけだ。ガントレットやカルテット、クライムファイターズでのタコ殴り祭り、とかでな。

■　な、ななななんで多人数プレイのキングオブキングス・ホットロッドが入ってねぇんスか！　作為的に外したんじゃないでしょうねスピ！



沙　ピットファイテルの3人同時プレイは？

〜ももやん一口メモ〜
ピットファイターのボーナスステージの一つに、「3人の中で誰が生き残れるか」ってのがあるんだけどさー、画面の真ん中にいる奴（バズ）って、スタートと同時に両側のカトーとタイにボコされて終わっちゃうんだよねー。

■　……よって、通信プレイの醍醐味は、自分以外の不確定要素の存在、そして計画的連携プレイが成立可能な環境である、という点さなぁ。

夢　格闘ゲームの「通信対戦」では、ぶっちゃけた話、プレイヤーは「強いCPU」に過ぎないっスからね。状況に合わせて対応を変化させていける「多人数協力連携」には、深い魅力を感じますよ。

沙　一人でやるとイケてねぇゲームでも、多人数同時プレイだとグッと面白くなる場合もあるよな。

■　うむス。そこで、我考えてみたのだが、既存の一人用ゲームを多人数ネットワーク風にリメイクしてみると、以外に面白い作品が出てくるやもしれぬっしゃら〜。

沙　例えば？

覇　8人同時プレイ「ギガウイング」とかはどうかね君。かわるがわるリフレクトフォースを張っていけば絶対に、あ、こりゃ、死なねぇぜヘイ。

沙　んだそりゃ!?　ゲームになってねぇじゃねえか！

夢　はいッ（挙手）！　もういつ商品化されてもおかしくないほどに可能性が煮えたぎった「22人同時プレイバーチャストライカー」はどうでしょうか！

沙　煮えてねぇよ！

覇　それだと、試合中一本もパスをもらえずに、結局ボールに触ることなく試合が終わった、っていうプレイヤーも出てきそうだな。

■　レバーを動かしてフィールドを走り回ってるだけでもいいんじゃないっスかね。

覇　8人同時プレイ「宇宙戦艦ゴモラ」はどうだろうか君。フルパワーアップすると、画面中に自機が詰まってて、とても密度の濃いゲームとして業界関係者から絶賛の嵐を浴びるであろう。

沙　……浴びねぇよ。

永久に輝け！　宇宙のGメン85

■　新世代ネットワークゲームのキーポイントは、「役割分担」という点らしいですね。各プレイヤーが異なった性能のキャラクターを使い、それぞれの特性を活かして目的達成のために協力しあう、って奴ですよ。

■　ほふス。言うなればそれはサイバータンクの運転手と砲手、シルクワームのヘリとジープの関係のようなものか。

夢　……合ってるような間違

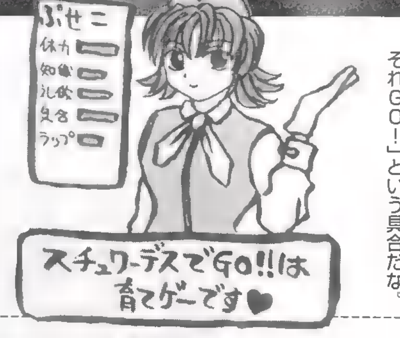
ってるような……。

覇　要するに、ネットワークプレイでも、皆が同じ性能、役割だと一寸ショボクレーヌ公爵であるからして、やっぱり時代は役割分担だと、そう言いたいわけか。

夢　さいです。そこで考えたのですが、「役割分担」と今のトレンド「職ゲー」をミックスさせて、新しいゲームが作れないものか、と。

沙　なに、それ？

夢　例えば、フライトシミュレーターものを作るとしたら1Pは飛行機を飛ばす役割の「パイロットでGO！」、2Pは「スチュワーデスでGO！」、3Pは「あ、乗客でGO！」、4Pは「ハイジャックで、あそれGO！」という具合だな。



覇　お、それ、かなーり、イケ、ている（無味乾燥な表情で抑揚無く）。

沙　パイロットはわかるとして、乗客は何やんだよ？

夢　クロスワードとかロジックをやって暇を潰す……つーか、乗客プレイヤーはパズルゲームをやらされるんですよ。

覇　なるほど。なら、4Pのハイジャックはガンシューになるわけだな。

夢　さよです。各プレイヤーが一つの世界に存在しつつ同じ時間軸を過ごしつつも、それぞれが果たす役割とゲームのジャンルが違うって寸法ですよスピス（ノズブレ）！

覇　あとは「ハイジャックされた飛行機に偶然乗り合わせた刑事でGO！」とか「機内で産気付く妊婦でGO！」とか「高所恐怖症でGO！」などの拡張プレイヤーを増やしていけばインカム倍増が見込めるな。

沙　ゲームが見えねェよ！

夢　要は、ギターフリークスとドラムメイニアのような、異なったシステムを持ちつつも、同時通信で一つのプレイとして成立するような「セッションプレイ」を、もっと多岐に渡るジャンルに広げてはどうか？　と言いたいワケなんスよボカァー！

スワボキの向こう側……

沙　興奮すんなよ……ったく（青筋）。だが「ネットワークゲーム」の分野には、まだまだ新規開拓の余地が残されてそうだな、ええオイ。

そこで貴様らジ☆ダップセに緊急指令だ。次号までに、「ネットワークゲームの企画」をなんか考えてこいやコラ。

夢　「ハイジャックでGO！」シリーズはイカンのですか。

沙　当然却下だ！　サイヴァーかつザンシーンな、夢あふるるゲーム企画を頼むぜ。

覇・夢　うぃ～ス。　（続く）

快傑！便所ドラグーン

[illegible]ーセンの[illegible]所に[illegible]様々な伝承・武勇伝を紐解く、[illegible]

ゲン　つーか、いきなり本題に入りますけど、まず元々はゲーセンの[illegible]について何か[illegible]い出とかありますか？

まさ　そうさな、個室に駆け込むなり紙が無いのに気付いて、「顔面蒼白になりつつ他のゲーセンにラナウェイ」とかいう状況にはよく陥ったかね。

ゲン　……なんか、もっとゲーセンならではのドラマチックな状況に陥ったって話は無いんですか？

まさ　いや、あの時もわりと危機的状況だったがね。

ゲン　そうスか。

このコーナーは、ゲーセンのトイレに関する様々な[illegible]を検証・議論して、より良い便所環境を皆で模索していこうというハイソサエティ[illegible]目的に元に運営される予定なのですよスピ（鼻詰まり）。

まさ　より良い便所環境ねぇ。例えばコンパネ付けるとか？

ゲン　ほう、で、[illegible]ですか？

まさ　用を足しながら[illegible]練が出来るコンパネ[illegible]

ゲン　[illegible]

まさ　[illegible]まり触りたくないカ・ゼ・ネ。

2人　[illegible]　（続く）

未来派ゲーセン

ミゲーの塊
～掘り進みゲセ史（壱）～

前回コピスペとか気取ってみたけれど、一般的にはやっぱりポン（アタリ）、いわゆるポンが歴史の一端かな、なーんて最近は思ってます。

ではさっそく[illegible]えた2005年のゲームとは、[illegible]に、お、実現[illegible]

●KONAMI VS CAPCOM（カプコン）

ご存じ、カプコンのVSシリーズ第[illegible]弾！　いろんな会ー（中略）ー新システムときめきエリアル[illegible]（中略）ーでは健闘を祈る。

〔長野県　[illegible]の[illegible]〕

[illegible]ハカセにびっくり[illegible]が[illegible]た[illegible]の設定には感服しました。が、スペースの都合＆毒性が強いのでちょっと割愛しちゃったヨ。

●スーパーリアル麻雀II（セタ）

前作で人気を博した、脱衣クイズゲーム[illegible]マンが、新興宗教を[illegible]させる。[illegible]行となし、さらに[illegible]るぞー　[illegible]のアイドル[illegible]

[illegible]絵は芸能、若手議員木戸冴子と政治・経済など、女の子7人が計7ジャンルを選択可能。さらに……（以下略）。

（滋賀県　WEST）

☆お、ときかな、新ジャンル「脱衣クイズ」登場ー！にしても（画）多くてごめんネ。

●ファイティング武術3rd
童・娘（コナミ）

[illegible]

（大阪府　GON）

☆ついでにキャラは全員[illegible]、ここ大きなポイントですネ。う[illegible]、マイナー!!



今回はここまで[illegible]ー。この調子で未来の[illegible]をバンバン予言していくといいカンジだよねっ。次回は引き続く2006～2010年のゲームを募集するヨ。パロディーじゃないオリジナル作品や、今回の作品の続編、というのもアリだよ。いろいろ考えてみてね。

SHO様NOW!!

「[illegible]っぱい、キャリアっ子いっぱい……ZZZ」

ジ☆ダップセの 滅殺！新作メッタ斬り!!

第2回　ダービーオーナーズクラブ（セガ）

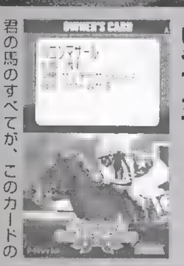
さて今回は、ニュゲミとは言えへんのではないかな～という去年しかもアルカディアヴォリューム一発売前に出ていたやん！というゲームのダービーオーナーズクラブ（セガ）をバッサバッサ斬ろう。

本格アーケード馬ゲー、ダビオナの特徴としてまず挙げられるのが、500円玉が使えるということであろう。近年は500円玉が突っ返される自販機や両替機が多くて困ったもんでっしゃろそうでっしゃろという雰囲気の店が多いですからね！　500円のニュバジも出るとか聞いた気もするが、それまででも安心して遊べるたずまいだ。

しかも1回200円なのに、500円だと3クレジット入るこのオトク感。ちとブルジョア価格ではあるが、たっぷり30分近くは遊べるので満足度もぐっちゃりとしたものだ。その根底にはやはり自分のちゃぐちゃ馬コをソダテ～ル公爵な部分が関与しているのは確かだろうな、ああ。

そんなわけでダビオナが近くにあるっちゅう輩は、

育てる喜びを堪能してみるといいだろう　いやマジで！



君の馬のすべてが、このカードの中に……。大事にあつかえよな。

幻灯電映館

第一回「えぐりこみジェネレーション」

日渕健康

映画の中に浮遊するゲーマー魂を日々探求し、「関連性」という強引な符号で結んでコラムにしちまおうというのがこのコーナーの趣旨である！ つつーか、語呂で言い忘れてたネ。メンゴメンゴ。何気なく見ていたあの映画やこの映画、その中に潜む「ゲーセン野郎の血肉となるべき要素」を抽出してみるのだ！ さて、今回のお題は「海底軍艦」。東宝・往年の大傑作ハードSFを取りあげてみたゾーっと。



今回のお勧め作品
「海底軍艦」
日本・1963年
監督・本多猪四郎
東宝ビデオより発売中
￥5,500

激動の1999を斬る

世紀末ムードを必要以上にモリモリと醸し出してくれた1999年。後世、人はどのような言葉でこの年を語るのであろうか。世界規模の震災災害、蔓延する民族抗争、未曾有の金融危機……はたまたバケツでウラン、サッチーミッチー、B-CLUBのナイチンゲールに22万の値がついた……などなど、それぞれの人々の胸には様々な形の「1999年」があるだろう。

だがッ！

この年、アーケードゲーム業界を貫いた、一つのキーワードを君は知っているか!? それは「ドリル」である！

『ゾンビリベンジ』の毒島ドリルを皮切りに、世に溢れ出たドリリストの波は一億ゲーマーの心の琴線をあざとく震わし、そして「ドリル世代のカリスマ」と呼ばれる名作『Mr.ドリラー』の降臨をも促したのである。1999年を彩った鋼鉄螺旋の魅力は、人々の心に大いなる掘削賛歌を残すこととなったのだ。

そして今、はちきれんばかりに膨張した掘削マニアの声を受け、再評価を受けている古ムーヴィーがあるのをご存知だろうか。

その名も「海底軍艦」！ 今日のドリル文化の礎を築いたとも言える、偉大なる特撮巨編だッ！

決戦兵器はドリルキング

『海底軍艦』は、旧日本帝国海軍・轟天建武隊が製造した、万能戦艦「轟天号」が繰り広げる、ハラハラドキドキの痛快ドリル劇である。

突如として地上侵略に乗り出した海底の軍事大国「ムー帝国」。その圧倒的な武力の前に、地上っぺえ人々は成す術も無くたちまち大ピンチに！ ムー帝国は「全世界の植民地化」と「海底軍艦の建造中止」を人類に要求してきたのだ！

どーするよオイ、と絶望ムード満点の中で「つーか『海底軍艦』ってナニ？」との疑問が人々の心を満たす。それもそのはず、「海底軍艦」は、元帝国海軍の神宮寺大佐が、極秘裏に開発を進めていた決戦兵器だったのである。

「ムー帝国に対抗できるのは海底軍艦・轟天号しかねぇえ！」

主人公でキャメラメンの旗中（高島忠夫）が必死に説得にあたるも、神宮寺大佐は人類の危機も何処吹く風。

「轟天号は米国壊滅のために作られた必勝の手段ぞ。それ以外の目的に使うのはまかりならん」

と、非常に男らしい理由で轟天号の出撃を拒否する。

だが、神宮寺大佐の娘がムー帝国に連れ去られるや否や、世界の危機でも揺るがなかった帝国軍人魂は、たちまち気化し、

「つーか米国の前にムー帝国をシメてやんべ」

とばかりに、轟天号を発進させるのであった！

本気のドリルを見せてみろ

とまぁ、見事なまでにストーリーにドリルが絡むことなく物語は進行していくのであるが、元々この話は明治時代に押川春浪っつー人が書いた『海洋冒険奇譚・海底軍艦』（文武堂刊）という小説がベースになってたりするのだ。原作に出てくる「海底戦闘艇」が轟天号の元デザインとなっているのだが、原作では残念なことに舳先にドリルは付いていない。だが「一撃の元に巨象をも倒し、猛虎をも屠るという投げ槍の形を彷彿させる」という一文から察するに、当時としてはかなーり「とんがった」デザインであったのではと類推せざるを得ない。

映画の『海底軍艦』は、「海底」と銘打っておきながら空は飛ぶわ地中を掘り進むわで「つーか、「海底」って付ける必要ねーじゃん」と思わずツッコミ入れたがどうか。

何にせよ、轟天号の船首で威風堂々回転するドリルの輝きは、眩いばかりの漢の生き様を感じさせてくれる。

「ドリルの前にドリル無し」

そんな単語を誰の脳裏にも思い浮かばせるに必要十分な魅力が、轟天号には満ち溢れていると言えるだろう。

確かに、ドリルは武器としては絶大な効果は生まないかもしれない。しかし！ そこに「ドリル」があると言うだけで、人々は実用度という言葉の枠に当てはまらない、言い知れぬ脅威や威圧感を感じるものだ。

……端的に言えば「ハッタリかますにゃドリルは最適」と言うことになるだろうか。

何はともあれ、無駄が排他され実用性が尊ばれるこの世の中で、ドラマ性の象徴である「ドリル」に夢を求める生き方は、ゲーセン野郎として悪くないのではないだろうか。

一直線に掘り進む、無骨な漢の生き様を体現する「ドリル」の魅力、君も『海底軍艦』で存分に味わってみないか!?

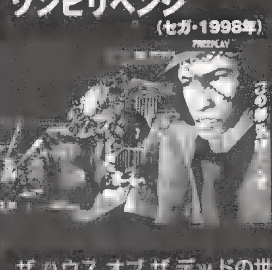
今回のお薦めゲーム

Mr.ドリラー
（ナムコ・1999年）



地底1000mを目指してドリルを唸らす「ホリ・ススム」の活躍を描いた、愛と感動のパズルアクションゲーム。予備の酸素を持たずに突入するススム君の人生哲学が話題に。

ゾンビリベンジ
（セガ・1998年）



ザ ハウス オブ ザ デッドの世界観を継承したホラーアクション。中でも、ゾンビに生でドリルを突き立てる「毒島力也」のキャラクターは、全世界から興奮と共感の声が寄せられた。

ゲー事典 幻映まめちしき：さて、今回紹介した海底軍艦・轟天号だが、実は他の東宝特撮映画にも登場しているのをご存知か。「惑星大戦争（東宝・1977）」に登場する万能戦艦・轟天がソレで。轟天号をモチーフとしながらも、さらに攻撃的なフォルムソとなっておるので、メイニアなら一度は見ておきたい代物だ。つーか、海底軍艦でシューティング作ってほしいズラよね。

無作為に集計！　無謀に発表！

無差別絶讃十傑集

第2回テーマ 足の遅さ

今回の集計対象は「足の遅さ」。人には一長一短ありますが、足が遅いということはそれに代わる何かを持っている……とは限らない。そこが人生の醍醐味だよね。

— C・LAN presents —

我田引水！アルカディア編集部が選ぶ
足の遅さ TOP10

1位	マッスルパワー	ワールドヒーローズ2（ADK）
2位	シェーファー	エイリアンvsプレデター（カプコン）
3位	サムソン	ギャラクティックウォーリアーズ（コナミ）
4位	幽霊	ファンタズム（ジャレコ）
5位	マッドパピー	ゲイングランド（セガ）
6位	ラルフ＆クラーク	怒シリーズ（SNK）
7位	QIXの自機	QIX（タイトー）
8位	ブルードラゴン	ドラゴンスピリット旧Ver.（ナムコ）
9位	獣王	獣王記（セガ）
10位	ダルシム	ストリートファイターⅡ（カプコン）

公明正大な集計理念

足の遅さと一口に言っても、どう捉えるかで解釈もずいぶん変わってくるんだよね。単純にレースゲームのトップスピードを比較する方法もあれば、対戦格闘ゲームをピックアップ、それぞれ最も足の遅いキャラを並べてもいいし。ともすれば「操作性の悪さ」という穿ったテーマもOKだしね。可能かどうかは別として、これまで発売された全ゲームの1秒間の移動速度を割り出して集計するとか……。

冷静に考えるとなんかすげー大変な気がしてきたよ、このコーナー。でもココは公正な順位を発表するというよりも「これまでに発売されたゲームのひたすら凄まじい何か」を伝えるのが目的なんで、絶対的か相対的かなんて些末な問題であり、前回はなぜ5段組みだったかとか、9位と10位の違いとかはどうでもいいことなんだ！

ま、いちおう最低限の判断基準もあります。

●「足」は移動できればその種類は問わない（車やサイボーグ、戦闘機でもOK）
●恒久的なスピードアップがあるゲームは除外（例：グラディウス、鮫！鮫！鮫！）
●移動能力ゼロは集計対象外（例：ミサイルコマンド）
●プレイヤーが操作できるものでなくてはならない（例：キングオブドラゴンズのスライム、タイガーヘリの戦車）

こんな感じで、どっかに該当するブツはリムーブということでやってみたぞお。

血沸き肉躍る大激戦 勝負!! 10位～4位

10位はダルシム。ストⅡの最遅キャラ。すぐドリやテレポのあるダッシュ以降は×ね。

9位の獣王記は強制スクロールのアクション。動物に変身すれば鬼神の強さ！　ただ人間状態のもっさり感はハンパじゃなく、変身アイテムを持った点滅狼の場所を覚えてもよく逃げられるっちゅーね。遅いというよりも……ね。

8位はシューティングを代表してドラスピ（旧）にご登場願った。特に遅いのが上下移動。最前列から最下段まで引っ張り戻すまでにタバコを1本吸えるほどだ（ウソ）。

ほかにゼビウスやエグゼドなんかも上下移動が遅く、「dot／per」というスピードで言えば70年代～80年初頭のゲームはみ～んな遅い。「何が入賞してもおかしくなかった」と誤魔化しておきたい。

7位は陣取りゲームQIXの自機。19年前というヤケクソ気味に古いゲームだが、何度もリメイクされてるので若人もルールはわかるはず。ギャルパニと同じっス。実はQIXの自機スピードはリメイクものより多少速いが、原点ということで入賞（させた）。

6位は怒シリーズの主人公ら。こりゃ遅いぞ～。

5位。ゲインは救出した仲間を使って進む固定画面アクション。マッドパピーは前方にロケットランチャーを撃つキャラ。グラサンをかけたブーデーというのも手伝って堂々入賞（させた）。

4位は敵に乗り移る異色のジャンプアクション、ファンタズムの主人公。テンポがもともとスローなうえ、幽霊という特性からかマジすさまじい遅さ。ホントだよ。

上位三傑の行方 真の遅者は誰だ!!

3位。バブルシステム第一弾のギャラウォだ。サムソン、ガイア、ポセイドンの3キャラ選べるという当時（85年）は画期的なゲーム。とりあえずサムソンにしたが、残りの2キャラも移動の遅さは似たようなものだ。ジャンプが軽快に行なえる点が惜しまれる。

2位はエリプレのシェーファー。自由度の高いゲームとはいえさすがに遅すぎる。あまりの遅さに耐えられず一瞬でやめた個人的な過去もあり、イメージ先行の第2位！

1位はすっかりおなじみ、ワーヒー2のマッスルパワー。JETにはダッシュがあるので残念ながら×。ついでに言えばリョフは相当速い。

マッスルにはマッスルボンバーがあるので目立たないが、実際歩かせるとその恐るべき遅さを実感できる。歩けども歩けども前に進まず……初めて見たとき「ムーンウォーカー2」と勘違いしちゃったよ、ウソだけど。胸板を自慢げに突き出す立ちガードポーズも好感触（◆）。痛くないの？



スラング工房 ～ありがち空目ミニッツ～

前回はイマイチ分かりにくかったかも。[illegible]はかりに[illegible]わけですが、今回皆々に皆に聞きたいのが「DANGER」です。どうよ？　これ「ダンガー」と読んだ人絶対いるでしょう。正しい英語の発音は「デンジャー」、みなさん「デインジャー」という感じですね。

『UFOロボDANGER』というゲーム知ってます？　[illegible]のシューです[illegible]「ダンガー」だったんですね。これを「デンジャー」と読んで[illegible]の種にある逆パターンにハマってる人もいましたが、このゲームが[illegible]を生みました。

――沙羅曼蛇の登場で街のゲーセンは賑わっていました。沙羅曼蛇は当時としては本当によくしゃべるゲームで、エフェクトのかかった機械的なボイスが随所で流れ、人々はその[illegible]内容と意味を知りたかったのです。その中の1つに「DANGER DANGER」というのがありました。最終面で繰り返し流れるこのボイスを[illegible]に「ダンガーダンガー」とか真似て教室や電車の中で友達に吹聴した人、いませんか？　僕は1人知っています。

まあそう[illegible]って古すぎて分からん？　[illegible]、[illegible]じゃ空耳でもくらえい～。

〈つづく〉

ゲー事典 沙羅曼蛇のボイスには「An intruder has penetrated our force field（敵機侵入（擦）！）」や「Missile chanber is empty（ミソの弾装が空よ）」なんてのもあった。だがこの2つ、その内容から1つめは敵軍の緊急無線（？）であり、2つめは味方のメッセージ（無線）であることが推察でき「いったい誰がしゃべってんだよ～」と頭を悩ませたものだ。

脱 初心者講座
もっとStep Up!!（ステップアップ）

講師：ちゃっきー

第2回　ハマれるゲームを見つけよう

ゲームセンターにはたまに寄るけれど、特にやるゲームがあるわけでもなく、何となく適当にヒマを潰して……それじゃあ少しもったいないよね。そんな人たちに、ゲームセンターを10倍（とまではいかないかも）楽しむ方法教えます。

あの日のゲームをもう一度

「あっごめんごめん、待った?」
「いいよ、ゲームやってたし。」
　ゲームセンターは待ち合わせに最適な場所。たとえ相手が時間にルーズなヤツでも、ヒマにならずに済むのは大きいよね。
「ふーん。で、そのゲーム面白かったの?」
「結構ね。」
　そんなときにちょっとやってみたゲームがなかなか面白かった、なんていう経験を持っている人は多いんじゃないかな？　そう思ったとき、その日にやったゲームを次の機会にもう一度チャレンジしてみてはいかがだろうか。
　確かにその場一度きりで十分楽しめることも少なくないし、そういうゲームもある。でも、少し長く付き合ってみることで、さらに面白くなることだってたくさんある――いや、そういうゲームのほうが、実際は多いのだ。
　最初は、たまたまゲームセンターに寄ってみたときでいい。以前面白かったと感じたゲームをチェックしておき、同じものをもう一度やってみよう。もしそのときに面白いと感じたなら、もうそれはアナタに合ったゲーム。機会があるたびにやっていれば、自然と別の面白さ――そう、上達するということの面白さが見えてくるぞ。
　普段アーケードゲームをあまりやり込むことがない人はもちろん、1つのゲーム、あるいは1つのジャンルのものしかやらない、という人も、一度やってみて少しでも面白いと感じたゲームにはどんどん挑戦してみてほしい。難しそうだから、とか、自分には合ってないとか考える前に、まずは何度かやってみる。結論を出すのは、それからでも遅くないはずだ。

どんなゲームを選ぶのか

　そうはいっても、バリバリやり込んでいる人ばかりのゲームってなかなか踏み込めるもんじゃない。対戦格闘ゲームなんて、まさにそんな感じに見えてしまうよね。
　そう感じる人は、最近出てきたニュージャンルのゲームに挑戦してみよう。幸い、今は新しい流れが次々と巻き起こっている時期。良質のゲームも数多く世に出ているぞ。ここでは、その中で2つのジャンルを取り上げてみた。どちらも、これから伸びる可能性の高い新興ジャンルで、やり込むに値するゲームがたくさんあるのだ。

ネットワーク型対戦ゲーム

　パソコンゲームとしては、確固たる地位をモノにしているこのジャンル。ゲームセンターには最近出てきたばかりだが、これからの期待は大きいぞ。
　1対1の対戦にはない新鮮味は、一度味わえばたまらないものになる。もし、知らない人と対戦するのは気が引ける……というのであれば、友達を集めてやりにいこう。知り合い同士でやることの楽しさはもちろん、みんなが同じレベルから上達していくことも、面白さを倍増させる大きなネタになるのだ。

たとえばこのゲーム
アウトトリガー

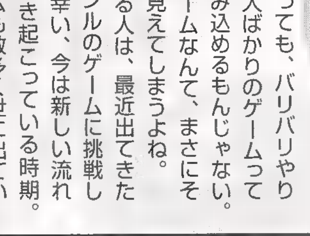


銃器で撃ち合い、相手を倒した回数でポイントを争う。3D空間と操作系のマッチングが絶妙なので、自由に動かせるようになったときの爽快感がたまらない。難しく感じるかもしれないが、プレイした回数分は必ず糧となって帰ってくるぞ。

職業ゲーム

　個性豊かな大型筐体モノは、一度やるだけでも、回数をこなしても楽しめるゲームが多い。ここでは、その中でも最近株を上げている職業ゲームを取り上げてみた。職業を題材としたこのジャンルは大きく2つの種類に分けられる。1つは操縦感覚を楽しむことに重点を置いたシミュレーションタイプ、もう1つは独自のゲーム性を重視したアレンジタイプだ。どちらもそれぞれの楽しみがあるので、いろいろ試して自分に合ったほうをやり込んでみるといいぞ。

たとえばこのゲーム
クレイジータクシー



客を乗せ、猛スピードで疾走し、そして目的地へ。単純な爽快感や面白さはもちろん、実は攻略要素も強く、やり込む価値が高い人気作品だ。現在DC版も発売されているので、そちらで練習してゲームセンターへ……てのもいいかも。

　お気に入りの一品が見つかったら、今度は「そのゲームをやるために」ゲームセンターに足を運んでみよう。選んだゲームがどんなものであっても、しばらくやれば確実にうまくなってくるはず。そうなった時点で、もうすでにキミは初心者じゃないのだ。数やってもうまくならないゲームなんて、結局世の中にはないんだよね。

このコーナーでは皆様からのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどありましたら、
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー アルカディア編集部 脱・初心者講座係 または、
arcadia@ml.ascii.co.jp
までお寄せください。

ゲー事典 当たり前だけど、攻略本や攻略雑誌を読むだけでうまくなるなんてことはないんですよね。ゲームはやっぱり「やってナンボ」の世界。ちっともやっていないのに、あのゲームは難しいとか、できないとか、そういう気持ちこそが上達を妨げてしまうのではないでしょうか。やったのちにつまずいた、そんなときにこの本が手助けになってくれれば幸いです。

今回から始まるこの新コーナーでは、我々タイトーサウンドチーム“ZUNTATA(ズンタタ)”がゲームサウンドを様々な角度から切り取って解説していきます。これを読めばキミも明日からゲームサウンドクリエイター!(ありがちなキャッチコピー)

Instructor ばびー



タイトーサウンドチーム“ZUNTATA”サウンドエンジニア。主にゲームの効果音制作を中心に活動。代表作は「メタルブラック」「ダライアス外伝」「サイキックフォース」など。また「電車でGO!」のCMソングでお馴染みのユニット“Junkie As Machine”のボーカルとしても活躍中。最近はアポロと大阪万博とミクロマンにご執心。

第1回「効果音事始め～立志編～」

ZUNTATA Sound Colledge

さて、記念すべき第1回は私、ばびーがゲームとは切っても切り離せない存在である「S.E.(サウンド・エフェクト)」つまり効果音について色々と語ってみたいと思います。

最近のゲームは、ハードの発達により昔に比べて格段に画像が進歩し、ほとんど実写と変わらないくらいの画像をリアルタイムに表示することも可能になりました。ほんの20年くらい前までは、ほとんどのゲームがモノクロ画面だったなんて信じられないですよねぇ。モニター画面にカラーセロハンを貼って自主的に“カラー化”してる店とか結構ありましたけど。今思えば、のどかでいい時代でしたな(遠い目)。

ゲームサウンドもブザーのような電気回路的な音からPSG(プログラマブル・サウンドジェネレーター)へ、そしてFM音源、PCM音源へと進化してきました(音源方式の変遷についてはうちのアルバム「L'ab-normal 1st、2nd」に書いてあります←CM)が、サウンドは画像と違って、本物と同じような「リアルさ」を追求するだけでは人間の耳は「本物っぽい」と認識しないのです。

拳銃の音を例にとると、実際の音は「パーン」という乾いた感じの味も素っ気もない地味～な音ですが(本物を撃ったことあるのかよ、というツッコミは禁止)この音では、弾丸が高速で撃ち出されて敵に当たり「痛てぇよ～痛てぇ～よ～医者呼んでくれよ～」的なイメージを彷彿させるには程遠いもののような気がします。そうです! つまりゲームの音ひとつひとつには、その音の意味(というか役割)が明確にあり、その意味をプレイヤーに意識させることが必要なのです。なんだか言葉面だけで納得させようとしている意図がミエミエですが、つまりは音の持つイメージをデフォルメ(強調)して聞かせるということが重要、ということなんです。やっぱり拳銃は「パン」よりも「バキューン」の方がより“らしく”感じるってものです。ただ、あまりにもベタな音付けをしすぎるとそのゲームの個性や他との区別化が図れませんし、モノを作る人間としてあまりにも底が浅いような気がするので「バキューン」に自分なりの解釈と個性を加えて「バキキュォーン」にしたりするわけです。ああ、紙媒体だからニュアンスが伝わりにくい。来月からCD付きにしませんか>アスキーさん

まあとにかくこの「効果音に自分の解釈と個性を加える」というプロセスを私は非常に重要視していて、これに費やす時間は少なくありません。アイディアがパッとひらめけば、後はイモヅル式に出てくるんですけどねー。ここらへんの苦労は、ゲームの曲を作るのとほとんど変わらないと思いますし、私も飛騨職人のように効果音1つ1つに魂を入れて、「ついでに家紋も入れてお作りしております」すいませんちょっとウソです。

話はちょっと脱線しますが、アイディアに煮詰まっているような時に街に出たりすると、ついつい「お、ここの交差点、いいガヤ(雑踏の音)してるなー。ループとりやすそー」とか「このエレベーター音の作動音カッコいいなー」と色々な音が気になってしまうのです。最近私の心の琴線に触れたものと言えば、大型ダンプのエアーブレーキの音! これが「ピシュゥゥン」といういかにも「ピッチ上げてディレイかけたらショット音!」というカッコいい音なんです。ああサンプリングしたい。読者の中でダンプ運転手の方がいないものかしらん。菅原文太似の。

さて、今回は実物が存在する音、これを私は「現実音」と呼んでいますが、を例にとって効果音のデフォルメとそれに対する愛と哀しみを解説してきました。それでは、もしこれがSF系のシューティングゲームなどの実物が存在しない音の場合は一体どうするのか? それは次回のこのコーナーで解説しようと思います。ではまたお会いしましょう。さよーならー。

ゲー事典
音楽情報ラジオ[redacted]「PAOZのASIAN BEAM」ON AIR中!!(TOKYO FM系3[redacted]局ネット 毎週月曜日～水曜日 25:00～25:10)
PAOZのHirokoがパーソナリティーを勤める音楽情報番組を放送中!!

VGMの新譜リリース情報を完全網羅!!

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

2月から3月にかけて、VGM市場は新作ラッシュ。期待のWAKE UPレーベル第一弾に始まり、シングル、ドラマ、声優、新ユニット……。思わず目移りするタイトルばかりで資金的にキツいが、残ったお年玉を全部つぎ込めばなんとかなるかも!?

頂上決戦 最強ファイターズ SNK vs. CAPCOM

SCITRON DISCS	2000.1.21



1. 始動　オープニング
2. 頂上決戦　タイトル画面
3. The Force　セレクト
4~37. 各キャラテーマ & 中間デモ
38. エンディング +α

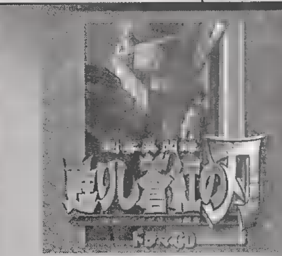
その他12曲・全51曲

ファン待望のドリームマッチ開幕

メーカーの垣根を越える対決を実現した夢のゲーム、SNK vs.CAPCOM。今回はそのネオジオポケット用格闘ゲーム版からのCD化。特典として、ネオポケに直接貼れるステッカーも用意されている。

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章 ドラマCD

SCITRON DISCS	2000.2.19



1. プロローグの壱。「命の名を持つ殺戮者」
2. プロローグの弐。「見捨てられた島」
3. プロローグの参。「伝説の剣と狼の剣」
4. 本伝/第一話「風の慟哭」
5. 本伝/第二話「離天の京（みやこ）」
6. 本伝/第三話「激突」
7. キャストロール

全7話の壮大な新ストーリー

TBS系ラジオ番組「子安・氷上のゲムドラナイト」で1月後半の2週に渡って放映されたドラマ「サムライスピリッツ新章」が、未放送分も併せた全7話のボリュームでCD化。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ドリームキャスト版 clubtrax サウンドデータ

マーベラスエンターテイメント	2000.2.21



1. amongfields of cristal <X-TRA CLUB MIX> 2. free radical <RED SCORPION REMIX> 3. sequence of reverse covert <CYBER TROOPERS 2000 MIX> 4. transition'99 <MISPRINT MIX>

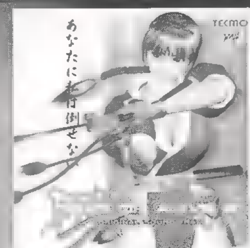
その他5曲・全9曲

世界観を引き継ぐ新REMIXバージョン

最新クラブシーンのリミキサー達が手がける、オラタンのDC版サウンドREMIXアルバム。DJ SHINKAWA、GIANT TOMOらの手によって、AC版とはまた一味違った電脳サウンドが楽しめる。

DEAD OR ALIVE 2 オリジナルサウンドトラック

WAKE UP	2000.1.21



- Original BGM
  ~Transcendence　他17曲~
- Movie BGM
  ~Father's blues　他7曲~
- Voice & S.E.collection
  ~全13キャラ+System & S.E.

期待の「WAKE UP」レーベル第1弾!

打撃、投げ、ホールドの3すくみのバランスが織りなすゲーム性で広く支持されている『DEAD OR ALIVE 2』。このゲームのサントラが、新レーベル「WAKE UP」から満を持して登場。

DC版「超鋼戦紀キカイオー」テーマソング 闘え！　キカイオー

セルピュータ	2000.1.21



- 闘え！　キカイオー
- FIGHT!? キカイオー（カラオケ）
- FIGHT!? （カラオケ）

完全限定生産のニューバージョン

スタジオぬえと河森正治、宮武一貴の両鬼才クリエイターを迎え入れたキカイオー。アニメ的なノリは熱狂的なファンを獲得し、家庭用への移植が期待されていた作品でもある。そんなキカイオーのオープニングソングが、DC版の発売を記念して緊急リリース。限定なのでお早めに!!

ストリートファイターEX2 PLUS オリジナル・サウンドトラック

セルピュータ	2000.2.19



1. ATTRACT 2. SELECT 3. FLASH TRAIN 4. THREE TREE 5. FAKE WORLD 6. PEARL IN THE SKY 7. WHITE FIELD 8. LOST SEA 9 .PHANTOM BOMB 10. CROWDED TOWN

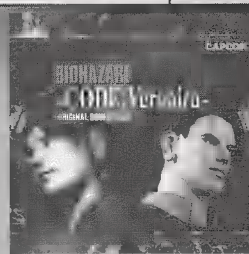
その他18曲・全28曲

PS版書き下ろしを収録

PS版も発売された『ストリートファイターEX2 PLUS』のミュージックが、早くも登場。アーケード版とはまったく異なる、PS用にすべて書き下ろされた新曲を収録している。

バイオハザード　コード：ベロニカ オリジナル・サウンドトラック

セルピュータ	2000.2.19



1. The Movie 2. Title Calling 3. Prologue 4. The Beginning 5.Thrown Into Despair 6. Once Again 7. First Contact 8. Death Siege 9. Incoming 10. Putrid Smell 11.The Palace of Insane

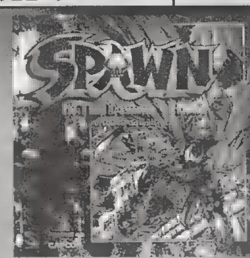
その他65曲・全70曲

あの戦慄がサントラで甦る

100を越える楽曲の中から作曲者自らが厳選し、70曲をストーリーに沿って忠実に収録。いずれもバイオハザードの緊迫感あふれる世界観を十全に描ききった秀作である。この冬おすすめの一枚だ。

スポーン　オリジナル・サウンドトラック

セルピュータ	2000.2.19



1. The Beginning of The End 2. Serial Thrilla 3. Dive Into The Hell 4. Demonoid Phenomenon 5 .Falling In The Sky 6. Crimson Pool 7.Infinity 8. R@#0%!! 9 .Break The Silence

その他12曲・全20曲

最新アーケードのアルバム、緊急発売

スポーンの全ステージ楽曲を収録。エンディングテーマには、原作者マクファーレンの親友の弟がヴォーカルをつとめ、この春全米デビューの「クランクシャフト」によるヴォーカル曲を採用。

ゲー事典 PAOZは2000年1月デビューと同時に追加メンバーを募っていくという変則的なオーディションを開催。そのオーディションは上海、北京、香港、台湾といった中国[illegible]と日本で同時開催される。ラジオや雑誌媒体、インターネットや携帯電話といったメディアと連動したビッグプロジェクトである。

3月リリース予定の注目作品紹介

今回、要チェックなのはビーマニシリーズの歴代のコナミオリジナル曲を集めたアルバム。過去にCD化されていない曲が一同に集まる注目の作品だ。

私立ジャスティス学園 アドベンチャードラマアルバム

セルピュータ

2000.3.21

メーカーコメント

あの「ジャス学」ドラマアルバムの続編が登場。なんと、CDのプログラム機能を使って自分で物語を組み立てていくことができる。業界初のアドベンチャータイプ！バツ編と新作編、2つのシナリオをベースに、ストーリーがマルチに展開。乞うご期待！

beatmania maniac-tracks

コナミミュージック

2000.3.16

メーカーコメント

音ゲーファンのみなさん、お待たせしました。あのPS版「ビートマニア」のアペンドYebisu MIXは、やりこみましたか？『DX2ndstyleをやってます？DancingStageも楽しんでる？今までサントラが無く、悲しんでいたでしょうか、これ5タイトルの人気曲のみをピックアップし、収録したこのCD、満を持して登場するぞ！予約などして、発売日をまってくれ！

アジアに雪が降る / CERAMIC HEART PAOZ

TAITORUS RECORDS | 2000.2.2



1. アジアに雪が降る
2. CERAMIC HEART
3. アジアに雪が降る(INSTRUMENTAL)
4. CERAMIC HEART (INSTRUMENTAL)

未来進行形ユニット「PAOZ」、始動

ZUNTATAがプロデュースする新ユニット、「PAOZ」（パオズ）のデビューシングル。「PAOZ」はデビューと同時に、オーディションでメンバーを追加していくという未来進行形の新ユニットだ。

あなたに♡とどけ！in冬

SCITRON DISCS | 2000.1.21



・アドリブデート1 ・フリートーク ・フツメルコーナー ・アドリブデート2 ・ドキドキデートトーク ・アドリブデート3 ・ミニミニドラマ ・アドリブデート4 ・エンディング ・ポエム

通算5枚目のおしゃべりCD

ラジオのパーソナリティとしてデビューした麻績村まゆ子の、5枚目のおしゃべりCD。ブックレットにもポエムの朗読やお葉書コーナーなど充実。また、このin冬は今後も季刊でin春、in夏、in秋、と続く予定。

●1月〜3月 CD発売日●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典
2000.1.21	[illegible] SNK vs CAPCOM	SCITRON DISCS	SCDC-[illegible]	¥1,[illegible]（税込）	[illegible]
2000.1.21	あなたに♡とどけ！in冬	SCITRON DISCS	SCDC-00008	¥2,100（税込）	オールカラーブックレット(12P)
2000.1.[illegible]	DC版 [illegible]	セルピュータ	CPCA-[illegible]	¥1,[illegible]（税込）	
2000.1.21	DEAD OR ALIVE 2・オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-1001	¥1,800（税込）	
2000.2.2	アジアに雪が降る/CERAMIC HEART	TAITORUS RECORDS	TTRS-1001	¥1,[illegible]（税込）	ポストカード、[illegible]
2000.2.4	赤塚不二夫REMIX-ビートボンボン-beatmania ANI-SONGS MIXシリーズ	コナミミュージック	KMCA-45	¥2,447（税込）	
2000.2.4	手塚治虫REMIX [illegible] beatmania ANI-SONGS MIXシリーズ	コナミミュージック	KMCA-46	¥2,447（税込）	
2000.2.4	未来からのエアメール（坂下桜1stシングル/マキシシングル）	コナミミュージック	KMCS-7	¥1,300（税込）	
2000.2.19	バイオハザード コード：ベロニカ オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1037	¥2,100（税込）	[illegible]
2000.2.19	ストリートファイターEX2 PLUS オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1038	¥2,100（税込）	
2000.2.19	[illegible] オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-[illegible]	¥2,100（税込）	ジャケットサイズステッカー
2000.2.19	JET☆GO!	ZUNTATA RECORDS	ZTTL-0060	¥2,550（税込）	
2000.2.[illegible]	[illegible] ドラマCD	SCITRON DISCS	SCDC-[illegible]	[illegible]	オールカラーブックレット[illegible]
2000.2.21	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム DC版 [illegible] サウンドデータ	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80021	¥3,150（税込）	
2000.2.21	スペースチャンネル5 オリジナルサウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	MJCG-[illegible]	¥2,[illegible]（税込）	
2000.2.21	ROOMMANIA#203 オリジナルサウンドトラック（仮）	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80020	¥2,625（税込）	
2000.2.21	サクラ大戦 [illegible]	マーベラスエンターテイメント	MJCG-[illegible]	[illegible]	[illegible]
2000.2.26	The Millennium of BACH	コナミミュージック	KMCA-47	¥2,447（税込）	
2000.2.26	The Millennium of BEETHOVEN	コナミミュージック	KMCA-[illegible]	¥2,447（税込）	
2000.3.3	pop'n music 3 v.s. pop'n stage	コナミミュージック	KMCA-49〜50	¥3,364（税込）	キャラクターステッカー
2000.3.21	私立ジャスティス学園 アドベンチャードラマアルバム	セルピュータ	CPCA-[illegible]	¥2,[illegible]（税込）	ジャケットサイズステッカー
2000.3.21	TechnoroiD（テクノロイド）	セルピュータ	CPAA-1001	¥1,800（税込）	
2000.3.21	グレート[illegible] オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1041	¥2,100（税込）	ジャケットサイズステッカー

ゲー事典 コナミミュージックの「The Millennium of BACH」は、今年でちょうど没後250年となるバッハにちなみ、本作品のプランナーでもある高田宗紀（DJ TAKADA）やUKを拠点に持つトモキヒラタらを筆頭に、著名なクリエイター / DJたちが名曲の数々をリミックスしたアルバム。ベートーベンを題材にした「The Millennium of BEETHOVEN」も同時発売。

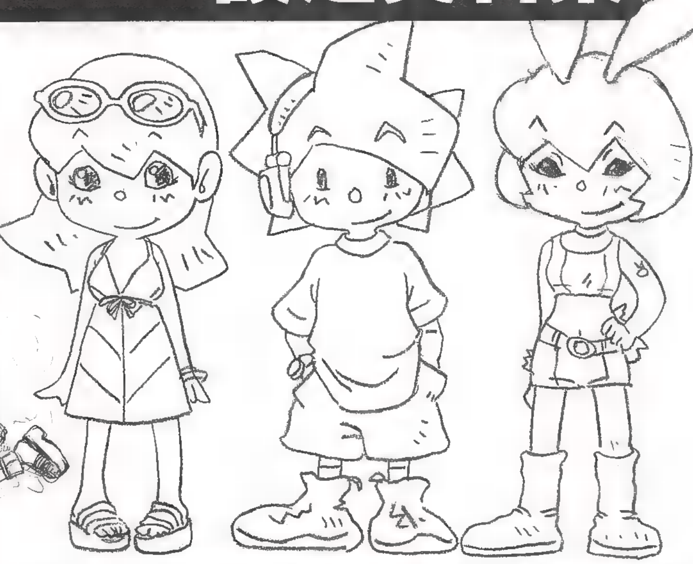
パカッてなんぼ

パカ設定第三だん…ゲフンゴフン。今回は「パカスペ」の設定を、「1」「2」のおさらいも兼ね、新旧設定画織り交ぜてお送りしよう！

PACAPACA パカパカパッション™ PASSION Special

パカパカパッション special 設定資料集

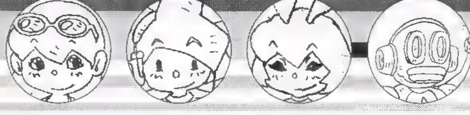


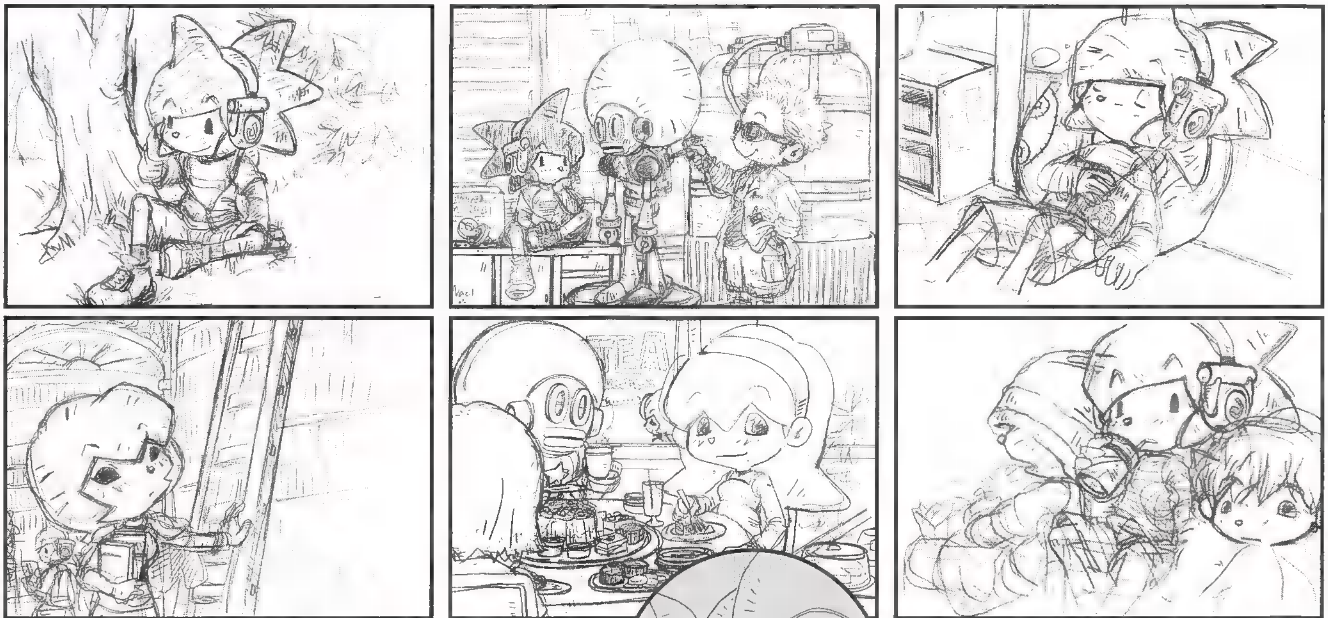


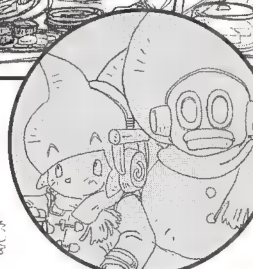
衣装設定

[illegible]のデザイナーさんの起こした[illegible]の衣装設定。一人の衣装[illegible]もこれだけの[illegible]







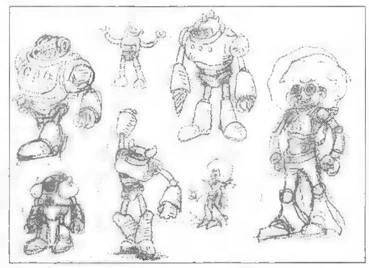


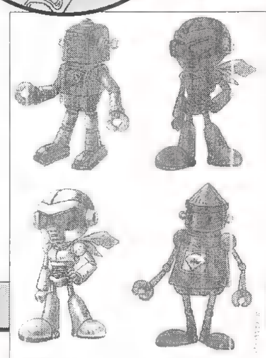
プロデュースより一言

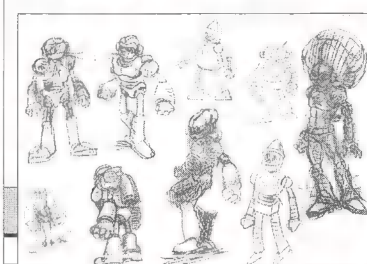
全国の皆様、パカってますかぁー？　今回のパカパカパッションスペシャルは今までのシリーズからの人気曲をリミックスしたデラックス版です。難易度もデラックスかな？（笑）今回、新しく導入された大会モードが熱いと思います。倍速大会モードなんて、スタッフは笑い転げながらやってました。こんなのできるかぁー！　と言う感じで。でも、パカラーな方々はできちゃうんだろうなぁ……。敷居は高いけど（笑）初めての人もレッツトライ!!　　（カリスマディレクターたけ）

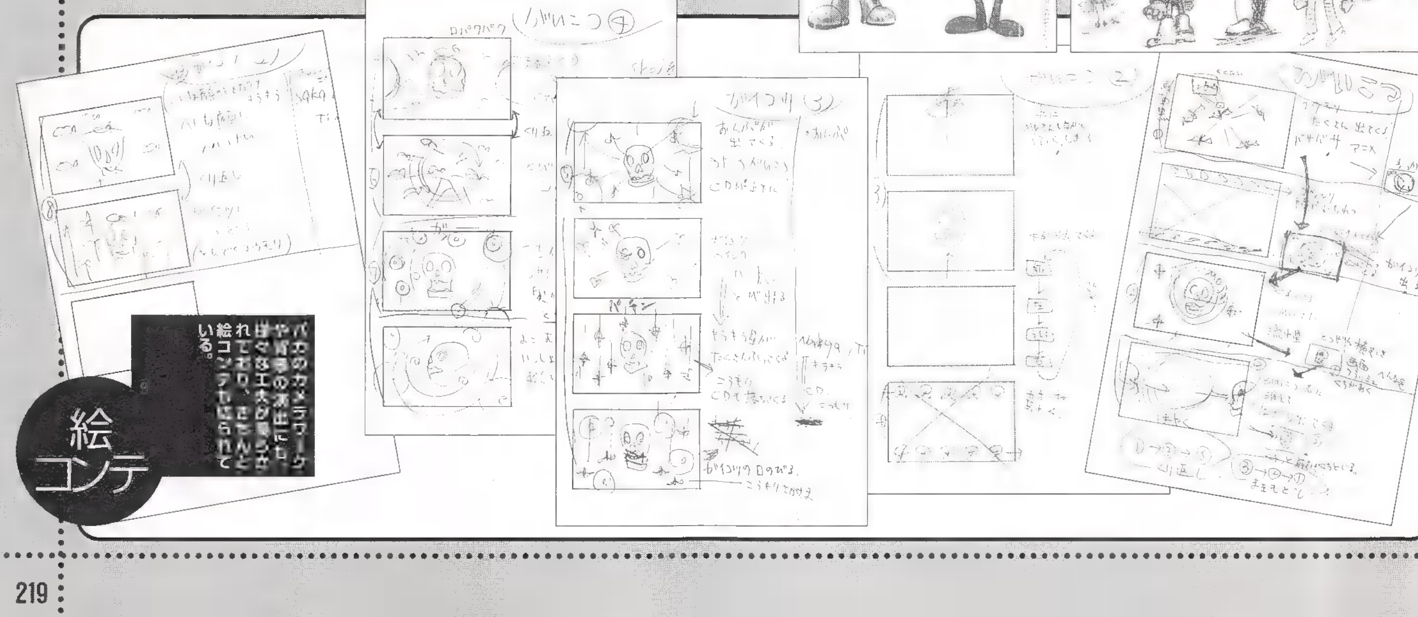












絵コンテ

パカのカメラワークや背景の演出にも様々な工夫が凝らされており、きちんと絵コンテが練られている。



Coke
コーク

年齢●12歳
誕生日●5月10日
血液型●A型
趣味●ハッキング
将来の夢●宇宙飛行士
好物●コーラ
苦手なもの●水泳
宝物●7769枚のCDコレクション
マイブーム●ミニカー収集

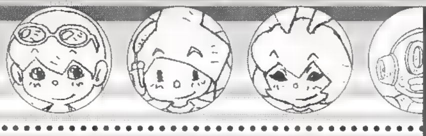
開発コメント●この前髪がに泣かされました。なぜか私が描くと七三分けみたいになってし[illegible]って、なかなか可愛くならないんです。この[illegible]は最初から決まっていたもので、変えたく[illegible]かったので、かなり[illegible]して[illegible]きました。[illegible]と、今回[illegible]めてコークの衣装デザインをしました。意表をついて野球小僧です。そしてやっぱり半ズボンです。
（[illegible]子）

Miruka
ミルカ

年齢●15歳
誕生日●3月10日
血液型●O型
趣味●テレビゲーム
将来の夢●ダンサー
好物●ケーキ
苦手なもの●ウニ
宝物●ママからもらった指輪
マイブーム●インターネット

開発コメント[illegible]通っぽい女のコ、ミルカちゃんの衣装を考えるのは、毎回楽しみの一つです。お互い自分の趣味を入れまくりながら、3Dキャラを起こす担[illegible]の私と、デザイン[illegible]を起こす角屋さんの[illegible]を何度も往復して完成されます。ウサギ、トゲトゲ、アフロ……など濃いキャラが多い中で埋もれてしまわないようにいつも気を使っています。
（田澤美恵子）

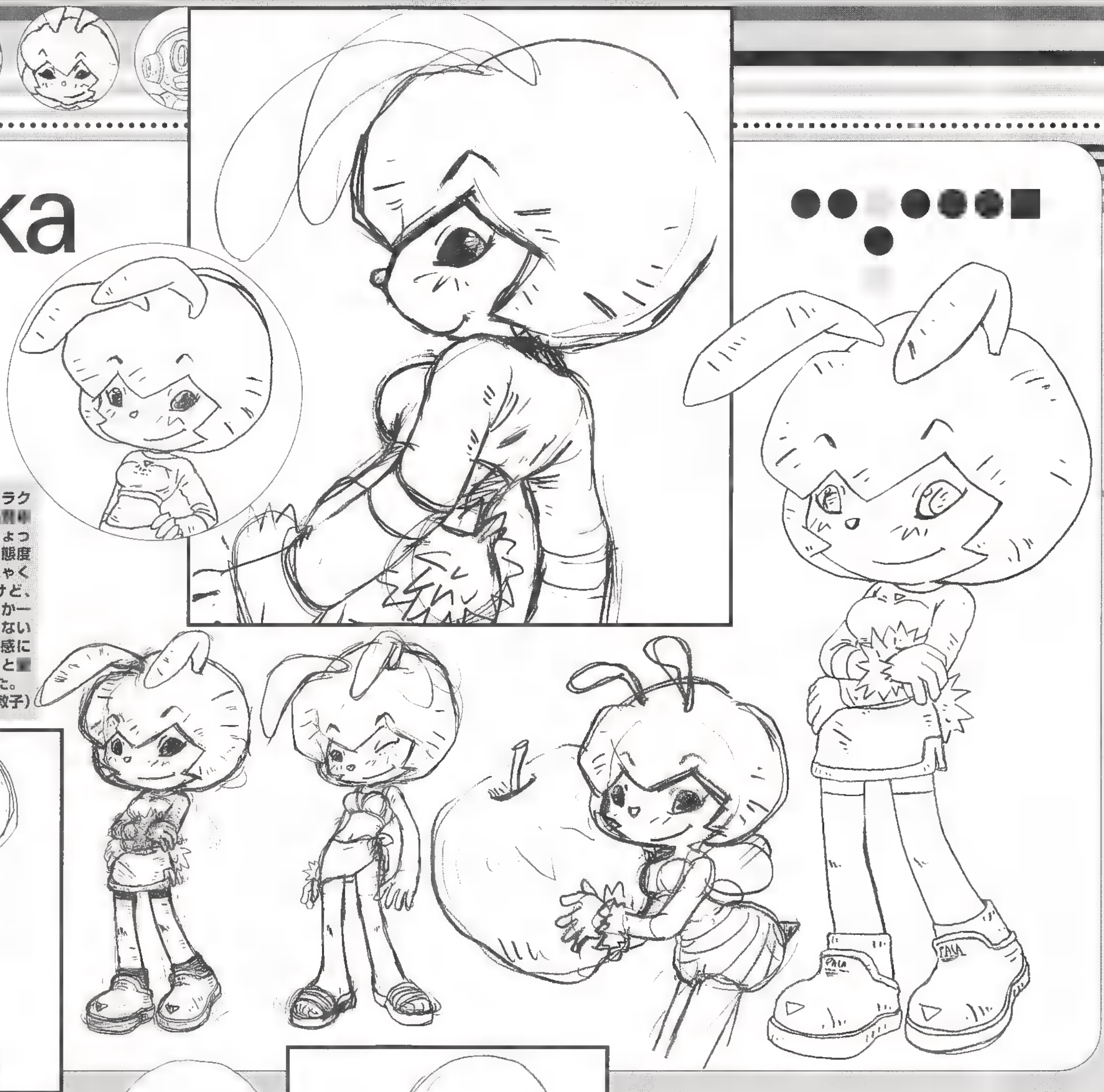


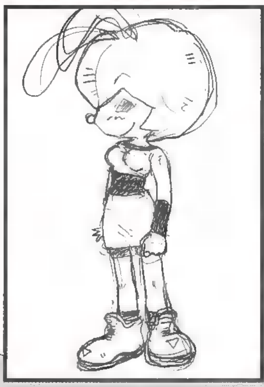


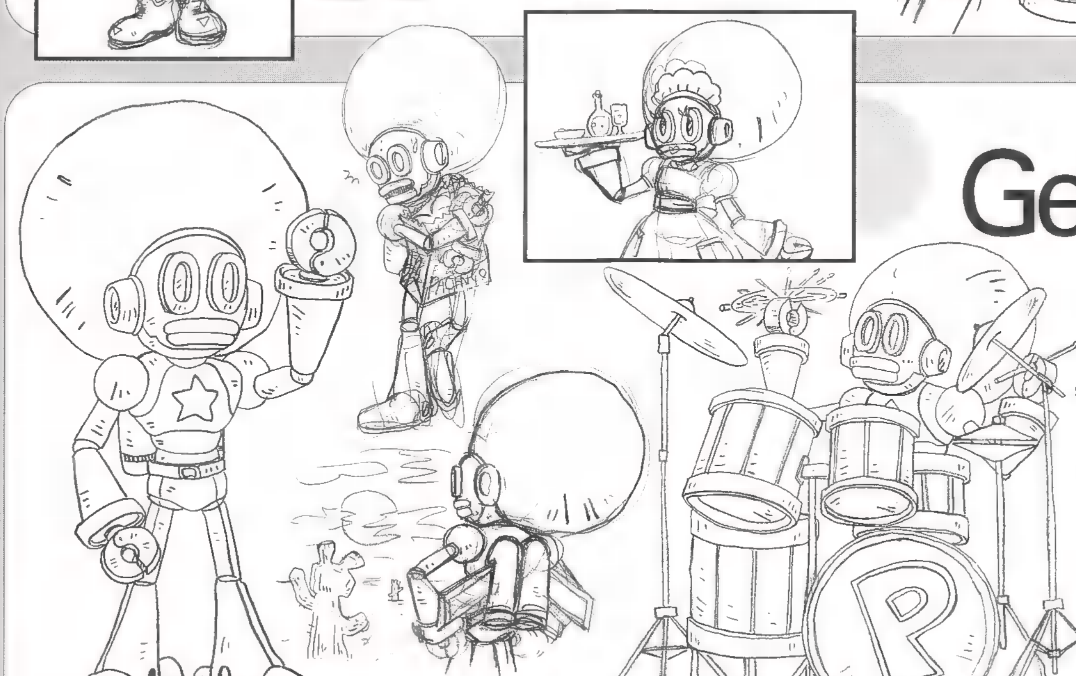
Purika
プリカ

年齢●17歳
誕生日●12月10日
血液型●AB型
趣味●ピアノ
将来の夢●小説家
好物●焼肉
苦手なもの●説教
宝物●お友達
マイブーム●縄跳び

開発コメント●[illegible]はキャラクターが掴めなくて、ただ[illegible]な女のコでした。今は、ちょっとワガママで、変なコで、態度がでかくて、やる事がむちゃくちゃで、はた迷惑なんだけど、とりあえず前向きで、なんか一生懸命で、[illegible]（に、見えないこともない……）、そんな感に変わってきました。ちょっと[illegible]せるキャラになってきました。
（角屋敦子）







Gerropa
ゲロッパ

年齢● 4ヵ月と10日
誕生日●8月10日
燃料●塩水
趣味●パチンコ
将来の夢●ユ・メ・ッ・テ・ナ・ニ？
好物●コーヒーの香り
苦手なもの●寒さ
宝物●？
マイブーム●競馬ゲーム

開発コメント●この[illegible]しさが薄れてきてしまいました。自分で創っておいてなんですが、[illegible]くの難しくて、ちょっと苦手（ごめん、ゲロっ！）。何だか不憫で申し訳ないのでEDはモテモテにしてみました。ちなみに、ゲロ[illegible]のEDは、[illegible]さんアイデアで、彼女曰く「メリーゴーランドに乗ってヤッホーッ（笑）」だそうですです。いい感じですっっ。
（角屋敦子）

Marika
マリカ

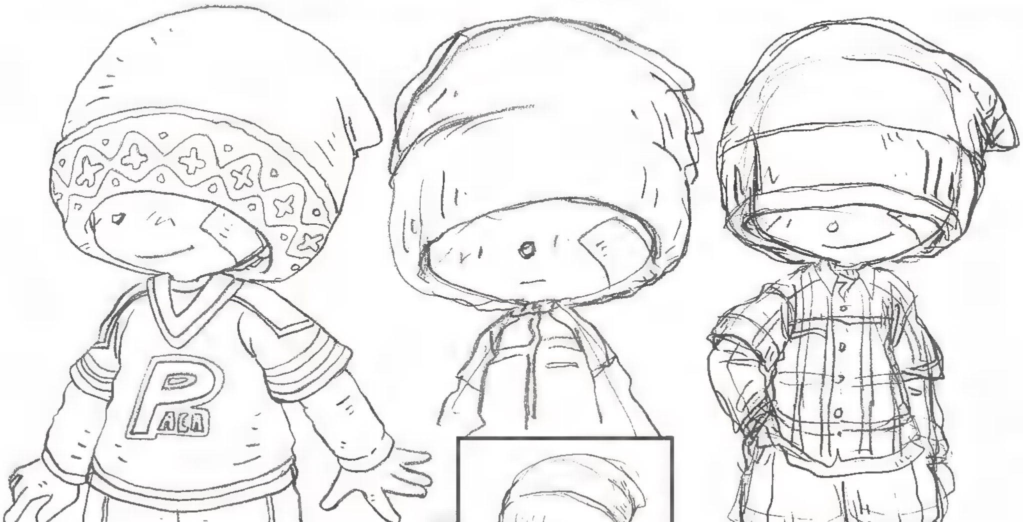
誕生日●6月10日
好物●カレーライス
マイブーム●古着集め

開発コメント●4人のなかで一番女のコ～なキャラです。好みのタイプは『紳士な人』で、今[illegible]ゲロZに夢中らしい……。ビジュアルイメージ[illegible]、現代風のいんちきチャイナ娘です。[illegible]と[illegible]装飾[illegible]とか濃くて描いてて楽しいです。キャラ的に[illegible]かったので、もっと濃くしたかったかな。 ([illegible]子)







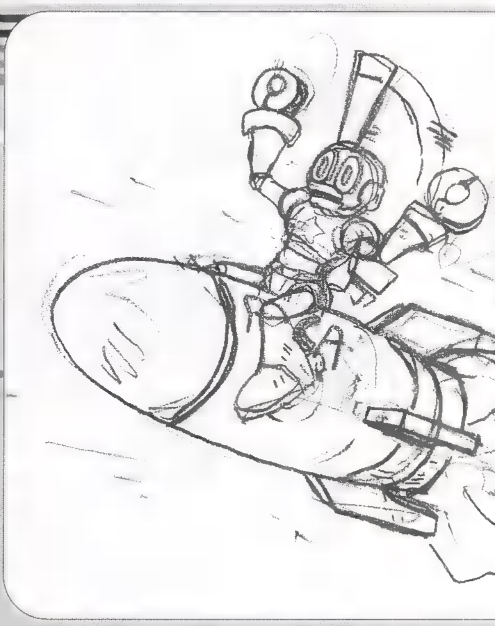


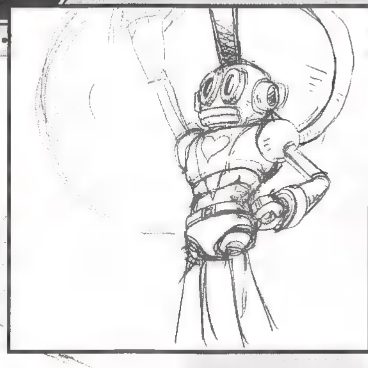


Fanta
ファンタ

誕生日●7月10日
好物●オムライス
マイブーム●トレカ

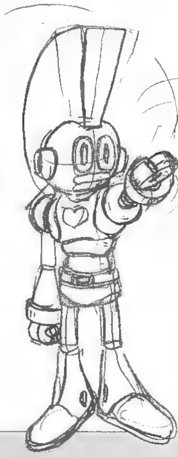
開発コメント●ホッケースタイルの謎のキャラ、ファン太君。「大[illegible]い」「がんこ」……これがデザインの角屋さんの設定です。しかし何故かおっとりしたかわいいイメージに受け取られがち。3Dキャラのときにチラッと見えるあのつぶらな瞳が原[illegible]か!?バカキャラらしくかわいくしようとするあまり、やりすぎたか……スマン、ファン太&角屋さん。 (田澤美[illegible]子)





GerropaZ
ゲロッパZ

誕生日●8月10日
好物●オリーブ油
マイブーム●カラオケ



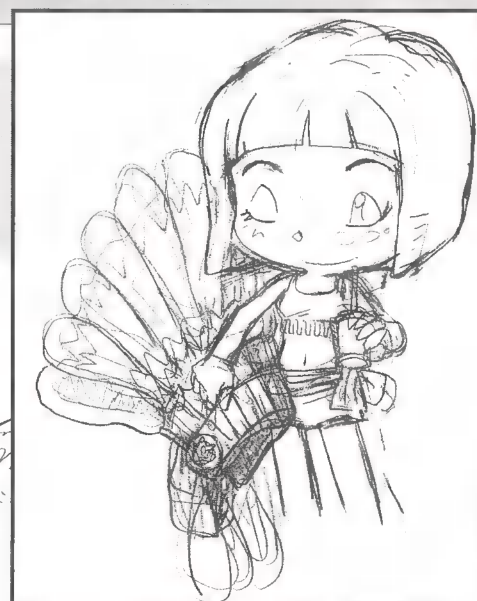
開発コメント●裏キャラ4人を作るとき、時間がないのを理由にゲロッパの頭を単純にモヒカン頭にされただけのゲロZ。でもハートはいつも熱いのよ。なんたって彼は「紳士」だもの。ネーム刺繍入りハンカチもきっと持ってるわ。最近まりかちゃんはゲロZにお熱をあげてるんだって。彼女のお風呂にはゲロZの写真が飾られているって知ってた？　（田澤美恵子）

Serika
セリカ

誕生日●4月10日
好物●ハーブ
マイブーム●着物の収集

開発コメント●セリカちゃんは羽系の衣装という設定です。次作はレヴューかサンバ!?　のようなド派手な衣装だ～！　と構想と妄想が膨らんでいたのですが……。大人の事情により今回もインディアン続行です。これじゃ「彼女はインディアンじゃないよ！」と言いつづけてきた意味がない。結果的にキャラも中途半端に……スマン、セリカちゃん。　（田澤美恵子）

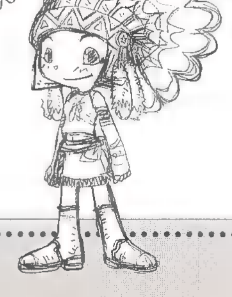






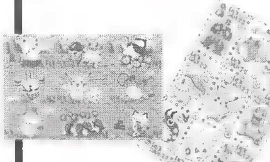




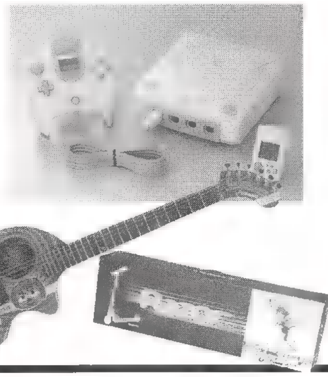


プレゼント PRESENT コーナー

バンプレスト提供
No.E「おどってピカチュウ」森の音楽隊ポストカードセット
No.F「おどってピカチュウ」レッツダンスポストカードセット **各1名様**



編集部提供
No.A　キックボード「Razor」　**1名様**
No.B「ドリームキャスト」本体　**2名様**
No.C「ウンジャマ・ラミー」ZO3ギター　**1名様**





コナミ提供
No.D「ダンスダンスレボリューション ハローキティ」**1名様**



セタ提供
No.G お風呂用入浴剤「みづきの湯」**4名様**

●応募の決まり

本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項を記入の上、欲しいプレゼントの記入欄に自分の希望するプレゼントの番号を書いてお送り下さい。締め切りは2月29日必着分有効です。たくさんのご応募をお待ちしております。

アルカディア 新装刊記念 超特大プレゼント 当選者発表!!

●餓狼ポスター
築山 奈々江さん　徳島県
木下 仁美さん　山口県
岩立名緒子さん　千葉県
坂本 紘範さん　東京都
船本佳央さん　山口県
坂井 望さん　富山県
内田 知幸さん　香川県
山口 翔さん　福岡県
湯浅 恵さん　千葉県
森 いずみさん　愛知県

●「甦りし蒼紅の刃」ポスター
山田 浩平さん　長崎県
中西 信仁さん　熊本県
新田 葉子さん　三重県
加川 幸子さん　千葉県
桑田 真吾さん　東京都

●「KOF'99」ポスター
松尾 裕太さん　奈良県
上野 洋平さん　長崎県
徳重 和樹さん　東京都
菊池 良一さん　岩手県
蒲田 慎一さん　埼玉県

●「KOUDELKA」プロモ用ビデオ
野崎 真一さん　東京都
川井 和人さん　神奈川県
佐藤 裕明さん　愛媛県
片山 裕樹さん　島根県
井上 真希さん　山口県

●2000年SNKカレンダー
別府 陽子さん　岡山県
宇津木 千枝さん　神奈川県
大平 奈津さん　埼玉県
中島 歩さん　埼玉県
村上 真希さん　東京都
小坏 博さん　群馬県
河本 博史さん　島根県
尾崎 泰弘さん　大阪府
笹生 直真さん　神奈川県
生田 直樹さん　岩手県

●アクションフィギュア「デムジン」
駒形 亜紀さん　東京都
佐久間 誠さん　東京都
佐藤 浩一さん　東京都

●アクションフィギュア「フェイ・イェン・ザ・ナイト」
松田 和也さん　岡山県
後藤 恵子さん　東京都
永井 辰弥さん　静岡県

●「ストEX2PLUS α」ポスター
小杉 尚子さん　北海道
林 慎司さん　群馬県
田村 悟司さん　茨城県
藤田 英明さん　新潟県
遠野 雄一さん　千葉県

●「ストライダー飛竜2」シークレットファイル、ポスターセット
松原 正俊さん　岐阜県
瀬戸 優司さん　長崎県
山崎 絵美さん　鳥取県
横山 朋子さん　岡山県
渡辺 春香さん　新潟県

●「DDR2ndMIX」&「ポップンミュージック3」POPセット
稲玉 知子さん　神奈川県

●「スーチーパイ」Ⅲ等身大POP
遠藤 薫さん　神奈川県

●「スーチーパイ」Ⅲ特製マグカップ
新田 英隆さん　神奈川県

●「スーチーパイ」Ⅲシールセット
奥井 孝茂さん　広島県

●「彩京イラストレーションズ」2冊セット
越智 敬之さん　神奈川県
松田 祥さん　山梨県
日之浦 繭子さん　新潟県
内藤 祐希さん　秋田県
和城 香穂理さん　千葉県

●「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」携帯電話用キャッチライト
山下 宏和さん　三重県
岡崎 裕之さん　三重県
鵜名山 直さん　東京都
石川 勇司さん　秋田県
奥 雅好さん　京都府
神戸 裕一さん　千葉県
増田有規さん　東京都
川野 勉さん　神奈川県
別役 翔太さん　愛知県
田上 博さん　富山県

●「アウトトリガー」TシャツA
高橋 永治さん　大阪府
網城 剛さん　大阪府

●「アウトトリガー」TシャツB
大住 協さん　兵庫県

●「アウトトリガー」ポスター
飛嶋 章良さん　東京都
下田 和夫さん　福井県
前川 浩一さん　大阪府
東 隆治さん　兵庫県
平井 潤一さん　徳島県
川原 恭一さん　神奈川県

●「バーチャロン」ピンズ
植野 和昭さん　広島県
平山 亮さん　山口県
田中 寿さん　京都府
防木 幹生さん　福島県
坪井 裕樹さん　青森県
木下 博之さん　千葉県
伊東 裕樹さん　神奈川県
林 幸平さん　香川県
吉川 昌志さん　大阪府
前田 敏和さん　滋賀県
岡 晃太郎さん　兵庫県
加藤 裕樹さん　愛知県
栗林 雄一さん　福岡県
森野 和義さん　沖縄県

●「ダービーオーナーズクラブ」TシャツA
安里 裕樹さん　沖縄県

●「ダービーオーナーズクラブ」TシャツB
伊勢 陽一さん　宮崎県

●「パワースマッシュ」Tシャツ
細川 健太さん　新潟県

●「ジャンボサファリ」Tシャツ
木村 俊之さん　島根県

●「ロイヤルアスコットⅡ」サイン入りTシャツ
関 千賀子さん　東京都

●「スーパーリアル麻雀VS」POP
渡辺 大樹さん　青森県
百瀬 隆一さん　神奈川県
山本 浩輔さん　東京都

●「スーパーリアル麻雀VS」ステッカー
渡辺 達也さん　宮城県
森 匡敏さん　大阪府
斉藤 祥さん　埼玉県
今田 春哉さん　香川県
荒川 陽子さん　秋田県

●「スーパーリアル麻雀PⅥ」テレカ
渡辺 憲一さん　岐阜県
田幡 大輔さん　埼玉県
山崎 聖哉さん　東京都

●「スーパーリアル麻雀VS」テレカ
木村 雄孝さん　北海道
江口 秀美さん　埼玉県
杉本 崇さん　岐阜県

●「リアル麻雀シリーズ」インストカードセット
天野 邦彦さん　兵庫県
神作 正則さん　千葉県
坂本 憲明さん　香川県

●「デッドオアアライブ2」ポスターセット
大逸 武士さん　兵庫県
谷田 昌義さん　滋賀県
山口 幹樹さん　滋賀県
中島 一幸さん　奈良県
小林 政一さん　東京都

●「鉄拳TT」ポスター&攻略ビデオセット
中出 静恵さん　北海道
玉井 絵里子さん　愛媛県
三浦 志津江さん　北海道
高尾 和彦さん　千葉県
坪井 麻青さん　茨城県

●「Mr.ドリラー」ポストカード
角 修吉さん　北海道
都田 浩二さん　大阪府
松浦 篤さん　東京都
上野 慶さん　兵庫県
坂本 龍児さん　和歌山県
小林 正幸さん　京都府
志村 亮さん　長野県
菅原 香奈さん　富山県
岩田 裕明さん　徳島県
島本 憲一さん　東京都
北沢 由美子さん　神奈川県
朝倉 庸二さん　北海道
藤井 薫さん　島根県
常磐 勇介さん　群馬県
柳川 涼子さん　岡山県
千葉 俊治さん　北海道
田中 浩一さん　宮城県
小川 学さん　山口県
畑山 健二さん　岩手県
五十嵐 大樹さん　東京都
嶋田 祐子さん　東京都
井川 紀之さん　大阪府
小松 由美さん　福岡県
石井 孝弘さん　香川県
金井 賢治さん　埼玉県
後藤 博子さん　東京都
長野 卓也さん　京都府
松田 晴海さん　東京都

●「雀々しましょ」セル画川原ひなセット
鈴木 勇介さん　北海道

●「雀々しましょ」セル画宮沢琴乃セット
宮地 謙太さん　神奈川県

●「雀々しましょ」セル画本木奈々セット
柴田 伸一郎さん　兵庫県

●「雀々しましょ」セル画嶋田香奈子セット
円山 浩さん　千葉県

●「雀々しましょ」セル画八千草彩セット
関根 武彦さん　埼玉県

●「鉄拳TT」カンペンケース
西村 和也さん　大阪府
牧 卓也さん　大阪府
浜田 敏和さん　石川県
鈴木 涼子さん　徳島県
山田 亮さん　宮崎県
上坂 浩二さん　東京都
新井 誠二さん　鹿児島県
早川 響子さん　熊本県
大城 稔さん　静岡県
今村 絵美さん　滋賀県

●ナムコロゴ入りタオル
一川 俊広さん　石川県
新井 倫明さん　埼玉県
大橋 英明さん　岐阜県
高田 直哉さん　三重県
中村 勝一さん　広島県

●「パカパカパッション2」TシャツA&トレカセット
庄司 宗泰さん　神奈川県
森 毅さん　埼玉県
寺山 尚見さん　東京都
水野 敬太さん　愛知県
井上 大輔さん　神奈川県
杉山 史明さん　神奈川県
済木 明仁さん　兵庫県
松森 昭子さん　岩手県
吉田 祐さん　愛知県
石川 哲也さん　栃木県

●「パカパカパッション2」TシャツB&トレカセット
中嶋 英理さん　群馬県
武藤 洋美さん　東京都
島根 佳代さん　東京都
大櫃 つぐみさん　北海道
小野 百合さん　福岡県
吉野 健一郎さん　千葉県
田中 昭浩さん　大阪府
枠田 悦彦さん　群馬県
長瀬 浩一さん　埼玉県
青柳 巧さん　群馬県

●「パカパカパッション2」サントラCD
齋藤 めぐみさん　神奈川県
西村 信彦さん　新潟県
岩田 悟さん　千葉県

●ライジングオリジナルスタッフTシャツA
田澤 正勝さん　神奈川県
蔵野 浩平さん　東京都

●ライジングオリジナルスタッフTシャツB
山内 修児さん　徳島県
石津 直樹さん　広島県

●ライジングオリジナルスタッフTシャツC
竹下 陽子さん　福岡県
三島 誉範さん　長崎県

●ドリームキャスト本体
佐藤 開さん　東京都
鈴木 亜希子さん　東京都

●ネオジオポケットカラー
春田 直緒さん　福岡県
野村 良明さん　広島県
小倉 智暢さん　兵庫県
大野 未央さん　福岡県
林 恵さん　香川県
秋田谷 紘平さん　東京都

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。



CAPCOM特集

■立て続けにビッグタイトルを発表している、今一番人気のゲームメーカー・カプコン。次号、「船水紀孝」氏がインタビューに登場。話題の新作情報も大公開。

MARS MATRIX
SPAWN In the Demon's Hand
MARVEL VS. CAPCOM2
ストライダー飛竜2
グレート魔法大作戦
パワーストーン2
他、超最新作の発表があるかも!?

AOU新作リポート

■AOUに出展された各メーカーの超最新作を、会場の熱気と共に完全リポート。
ギルティギアX／クイズ ああっ女神さまっ～戦う翼とともに～（仮）／ゴルゴ13
電車でGO!3 通勤編、他出展作品一挙公開

Beat Maximum

■ギターフリークス3rdMIX、ドラムマニア2ndMIXをはじめとする、AOU出展の音楽ゲーム作品も含めて最新情報公開。もちろん、各種ビートマニアシリーズの攻略法や新情報も満載。

連載攻略・連載記事も充実掲載！

次号第3号は 予価680円 3月30日(木)発売予定

ARCADIA Frontiers [A-Fro]読者投稿大募集！

■イラスト大募集！
カラーイラスト＆モノクロイラストを募集！　投稿サイズは割と自由。ハガキサイズからA4サイズまで、好きなサイズで送ってほしい（縦横の比率はハガキサイズが望ましい）。CG作品も大いに募集中！　詳しい募集要項は下のカコミ参照。

■アフロおわらいコーナー暴走募集！
●**ゲームマンガ**…楽しく凄惨な漫画を募集。1コマでインパクトを狙うもよし、王道起承転結4コマで決めるもよし。スタイルはおまかせ。
●**ゲンセンカン店長**…ゲームセンター店主の奇妙な日常をリサーチして送るべし。店員でも可。
●**紅白替え歌宇宙大戦～ジャイアンジャングル～**…替え歌募集。ボゲェ～。
●**ゲルエロス村**…デンジャラスHコーナー。
●**写真ネター魂狩りー**…コスプレはカラーのほうで扱うので、アホテイスト溢れる作品希望。
●**コミックアルカディア（仮）作家予想**…ほとんど夢だがコミックアルカディアが出たときに読みたい作家を予想せよ。希望作家と描いてほしい作品を妄想してくれ。
●**おらがゲーセン時事ニュース**…日記、トピックスと形式はどうでもいいので、衝撃的な出来事をプリーズ。
●**ゲーム保険でガッポリ**…ゲーセンならではの事故を想定した新保険を作ってほしい。ゲーマーウハウハ保険をよろしく。
●**デジタル死後ライフ**…「オレが死んだら遺骨はゲーセンに撒いてくれ！」「お供え物はゲーセンのラムネを」などと、ゲームにまみれた熱い死後ライフを大設計しよーぜ。
●**よく読む雑誌マスター**…他誌のアンケートハガキ「よく読むゲーム雑誌はなに？」ちゅう項目に「アルカディア」とバッチリ記入、のちに宛先をこちらに書き換えて送ってくれ。
●**ガキに負けました**…最近のがきんちょには勝てねぇ！という情けないエピソードを書くのだ。

■この他、何でもインスピレーションの赴くままに投稿募集！　ちょっとした感想から、超大作までお待ちしています。
アルカディア編集部
「A-FRO（各コーナー）」係まで！
一人一殺のごとく、必ず投稿すべし！！

CGデータ投稿規定

★未発表のCG作品を募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル以上）。
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため。あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★ファイル形式はJPEG（.jpg）、BMP、PICT（.pict／.pct）、TIFF（.tif／.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。jpgのオプションは低圧縮を推奨。
★圧縮する場合、LHA（.lzh）、StuffIt（.sit）、Compact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）、形式でお願いします。

Eメール投稿時の注意及び宛先

★Eメールに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。テキストファイル名は<（あなたのペンネーム）.txt>でお願いします（例：栅太郎.txt）。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。もちろん、複数の画像や、文字ネタ複数含んだテキストファイルを一緒に投稿してくれてもOK。
★ファイルサイズの制限は特に設けませんが、できるだけフロッピーに収まる範囲内（圧縮後1MB前後）でお願いしますね。

すべての宛先は…

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部(各コーナー)係

E-mailでの投稿は…

arcadia@ml.ascii.co.jpまで

第3号への投稿締切は…

2月29日(火)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●アルカディア編集部2000年の始まりは『餓狼 -MARK OF THE WOLVES- 公式ガイドブック』&『アルカディアVol.2』で明け、新年になってから、ほとんどゲーセンに行っていない[illegible]のに、結構ゲーム（特に餓狼）をプレーした気になっちゃってたりして……。さてさてハナシは代わって、今号の発売後すぐに「AOUショー」。本誌編集チョになってから初のイベントってコトで期待しております。取材の成果は次号アルカディアVol.3でドバーッとやるのでどうぞ御期待！（眼鏡っくす林）

●2000年一発目のアルカディアは、自分の[illegible]において過去最悪の進行になってしまった。確かに、いろいろな意味でどん底からスタートするってことも時には大事……と思ってみたり。（1号目を買っていただいたすべての皆さんに感謝……さわたり）

●年々衰える体力と、それに比例するかのごとく突出する腹の肉。この2点を改善する為、とりあえずRazorを入手したので、かっ飛ばして体力付けるぞ！……と思ったら、蹴る足が痛くて上手く蹴ることすらままならぬ状態だと判明。まずは健康管理からかぁ……[illegible]。（しもでん）

●2000年か。そして目前にした21世紀は未来の象徴だったが、見回せば仕事のほぼすべてを電子的に済ませる自分がいて、電子の幻影に命をかける自分がいた。年賀状も、郵政省経由は半数になった。これを未来と言わずして何といおうか。それ以外のところは変わらないけど（[illegible]）。

●去年はなんか忙しかったわりに、何も残らない年でした（[illegible]マイナス[illegible]が……）。今年はいろんな人と逢って、いろいろな話が聞きたい。去年もそうね。開幕から修羅場が続いたけど、いい年になるといいなぁ……。（[illegible]）

●一号について、「元ゲメストが読みにくかったのに、更にどこに何があるのかわかりにくくなった」等意見を頂きました。21世紀の新しいアーケードゲーム誌の形を目差してドンドン改良していきますので、厳しい意見もガンガン下さい!!（21世紀の精神異常者ファン・[illegible]）

●明けましておめでとう。遅せーよ俺。今年の抱負はK.O.F.の新しいヤツで[illegible]勝率1%を維持すること。何だかんだ言って対戦格闘は面白いよね。また、個人的な目標としては、トップで1尾[illegible]ること。そうそう、編集部が死ぬ思いで作った「餓狼」の本、買ってちょ！（イグ[illegible]）

●2000年といわれても俺キリシタンじゃないし、特に何の感慨も感じられないんですけど、ちょうどキリがいいからいいじゃん。とりあえず今年の目標は、車の免許を取りに行くことと、波乱のない穏やかな生活をおくることかな？（初夢で[illegible]とデートしちゃった。[illegible]）

●今年の会社泊まり込みでの初夢は「Art Museum 50人リアルドンパチ大会」でした。[illegible]・色々なゲームキャラのバトルロイヤル状態。それでもってBGMは[illegible]。どうやら今年も楽しいゲーセンライフが送れそうです。うん。（[illegible]）

●現在2000年1月25日。今年に入ってまだ4回しか家に帰ってない。パンツも4回しか履き替えていない。今年も良い年になりそうだ……。鉄拳T[illegible]とトリガーがいい感じ。校了後はキビしくやっていきたい。（進行の都合上「空手[illegible]」の情報が[illegible]のが悔しい。三茶Razor[illegible]）

●[illegible]のゲーセン仲間に囲まれて育った自分も、2000年でなんと[illegible]。若くないですね。でも、対戦ゲームは生涯現役でいたいと思ってます（無理かな……）。話は変わりますが、「餓狼」の本はなかなかよくできてますよ。当編集部責任編集の攻略本が発売中なので、みんな買ってね。（河野）

●2000年かぁ。2000年はねえ、自分に金をかけたいね。何もせずに色々なことを後悔するより、後悔と経験を選びたい。な～んて書くと偉そうな感じだけど、簡単に言えば「欲しいもん買って、好きなもん食う」って事なんだね。素敵だね。あと、タモテルを夜の[illegible]へ[illegible]。（[illegible]）

●新年の目標は貯金。散財してるわりに形に残る物を買っていないことに気がつきました。何に使っているんだか？　そうそう、DC版のオラタンを買ったはいいけど、実はドリームキャスト本体を持ってないんですよ。言ってるそばからこれだもんね。やれやれだぜ。（大庭）

STAFF
■発行人　[illegible]
■編集人　[illegible]
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里[illegible]（THINKS Neo）
■デスク　霜田和人／[illegible]
■編集スタッフ　[illegible]／北嶋裕道／[illegible]／松田[illegible]／荒川[illegible]／鈴木[illegible]／河野[illegible]／[illegible]
■編集協力（五十音順）アストロ／[illegible]猫／いなっぱ／[illegible]／[illegible]／[illegible]／KAMO／KAL／栗原桃郎／GrayZone／[illegible]／[illegible]／SHO／[illegible]／ずるずる／善／宇元[illegible]／ちゃっきー／CHU／[illegible]／堂園木人／袴田[illegible]／はまー／[illegible]／[illegible]RED／[illegible]／モミ平／ももやん／若人
■デザイン　[illegible]／森谷真弓（WORKSTUDIO）／佐藤恭子／[illegible]（Pesla）／地代[illegible]／吉岡[illegible]／[illegible]樹／齋藤[illegible]（THINKS Neo）／真[illegible]／青木[illegible]（ローリングストーン）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　[illegible]
■制作協力　トロア企画株式会社
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）[illegible]／しのかわ鷹乃／森下直親／[illegible]
■製作管理　[illegible]紹良／関根隆之
■広告営業　[illegible]／黒沢秀樹／田山麻子
■[illegible]　[illegible]／酒井朋喜

ASCII MOOK
ARCADIA【アルカディア】vol.02

[illegible]
2000年3月4日初版発行

■発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
大代表　03-[illegible]
ETM営業部　03-5433-[illegible]（ダイヤルイン）
ETM広告部局　03-5433-7214（ダイヤルイン）
編集部　03-5433-7156（ダイヤルイン）
HPURL=http://www.ascii.co.jp/[illegible]
e-mail　[illegible]

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は240～241ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の⬭を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⬭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

■マークシート記入例
良い例　悪い例

【アルカディア vol.2アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください。（複数回答可）※以下の1～68の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください。（複数回答可）※以下の1～68の番号の中から選んでください。

1 .アーケードゲーム業界の2000年を占う
2 .AOU 2000 AMUSEMENT EXPO最新情報！
3 .MARVEL VS. CAPCOM2
4 .ギルティギアX
5 .AOUショー出展機種メーカー別速報!!
6 .SPAWN In the Demon's Hand
7 .Beat Maximum
8 .ミレニアムパーティー in NEO･GEO World
9 .BRAND NEW UPDATES
10.てあたりしだいGameList
11.2000年年頭座談会
12.GAME MAKERS News Transmitter
13.そんなんアリカ
14.アクアラッシュ
15.サンバDEアミーゴ
16.火星チャンネル
17.ダービーオーナーズクラブ
18.ステップチャンプ
19.パワースマッシュ
20.ストライダー飛竜2
21.Mr.DRILLER
22.アウトトリガー
23.餓狼 -MARK OF THE WOLVES-
24.DEAD OR ALIVE2 Millennium
25.鉄拳 TAG TOURNAMENT
26.ストライカーズ1999
27.ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
28.バカバカパッションスペシャル
29.ゲーマー用語の基礎知識
30.OLD GAME MUSEUM
31.20世紀アーケードゲームの表現
32.ARCADER･NEO
33.ジャンク新聞
34.Joystick Troopers
35.ハイスコア全国集計
36.ゲエセン皮算用
37.ゲームセンターマップ
38.年賀状スペシャル
39.彩京刑事
40.格闘通天閣 ～SNK VS. CAPCOMファンページ～
41.立体貴族 ～なまいきシャルロット
42.コスプレコーナー
43.アルカディア フロンティアーズ
44.ゲーパロ堂
45.ゲーマーご用達WWWサイトの泳ぎかた
46.ゲームセンターよく見る伝
47.庄司といづなの げぃむパラのいヤ
48.パンドラキャラット改
49.[illegible]通信
50.幻灯電影館
51.無差別範疇十観衆
52.脱・初心者講座
53.ZUNTATA SOUND COLLEGE
54.Digital Disc Archive
55.設定資料集[バカバカパッションスペシャル]
56.プレゼント&当選者発表
57.次号予告
58.EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE
59.GUNPEY
60.チェンジエアブレード
61.ランディングハイジャパン
62.グレート魔法大作戦
63.脱衣麻雀黙示録
64.メダルはじめて物語
65.ラリーポイント2/千社札
66.サブマリンキャッチャー
67.プライズワンダーランド
68.筐体のある風景

Q3.好きなゲームジャンルはなんですか？（複数回答可）
1 .シューティング
2 .ドライブ
3 .アクション
4 .パズル
5 .クイズ
6 .対戦格闘
7 .音ゲー
8 .職ゲー
9 .その他

Q4.所有している家庭用ハードウェア（複数回答可）
1 .ファミコン
2 .マスターシステム
3 .PCエンジン
4 .メガドライブ
5 .スーパーファミコン
6 .メガCD
7 .NEOGEO ROM
8 .NINTENDO64
9 .ジャガー
10.3DO
11.NEOGEO CD
12.セガサターン
13.プレイステーション
14.PC-FX
15.ドリームキャスト
16.ゲームボーイ
17.ゲームギア
18.ネオジオポケット
19.ワンダースワン
20.コントロールBOX
21.筐体

Q5.学校・職業・その他
1 .小学生
2 .中学1年生
3 .中学2年生
4 .中学3年生
5 .高校1年生
6 .高校2年生
7 .高校3年生
8 .短大生
9 .専門学校生
10.予備校生
11.大学生
12.大学院生
13.社会人
14.自由業
15.主婦
16.無職
17.その他

Q6.1カ月間で、どのぐらいゲーセンでお金を遣いますか？
1 .500円以内
2 .千円以内
3 .千円～2千円
4 .2千円～3千円
5 .3千円～4千円
6 .5千円～6千円
7 .6千円～7千円
8 .7千円～8千円
9 .8千円～9千円
10.9千円～1万円
11.1万円～1万5千円
12.1万5千円～2万円
13.2万円以上
14.その他

Q7～Q11は、直接アンケートハガキに解答をご記入ください。

ご協力ありがとうございました。

【誤植と訂正】

前号のP90、「餓狼 -MARK OF THE WOLVES-」グリフォンマスクのコマンド表に以下の間違いがありましたので、お詫びとともに訂正いたします。関係各位、並びに読者の皆様に多大なるご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

誤：ジャスティスハリケーン　レバー一回転+A→正：ジャスティスハリケーン　レバー一回転+AorC
誤：超必殺技　ビッグフォールグリフォン　レバー一回転+A→正：超必殺技　ビッグフォールグリフォン　レバー二回転+A
誤：潜在能力　ビッグフォールグリフォン　レバー一回転+C→正：超必殺技　ビッグフォールグリフォン　レバー二回転+A

【スタッフ募集】

●編集スタッフ募集

ゲームセンターが三度のメシより好きで、やる気のある人を募集します。経験者優遇。写真付き履歴書、自己PRをできる文章や作品を同封のうえ、下記の宛先まで書類を送付してください。

【スタッフ応募の宛先】
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー　アルカディア編集部　スタッフ募集係

ARCADIA Vol.2

●鉛筆で記入してください!
P.226アンケートの質問を元に記入してください

A1. 面白かった記事を教えてください（複数回答可）

1 2 3 5 7 8 9 10 1 12
15 16 17 18 20 21 22 23 24 25 26
29 30 31 32 35 36 37 38 39 40
43 44 45 46 48 49 50 51 52 53 5
57 58 59 60 63 64 65 66 67 68

A2. つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）

1 2 3 4 8 9 10 11 2
15 16 17 18 20 21 22 23 24 25 26
34 35 36 38 40
43 44 45 46 48 53 54
62 63 64 65 67 68

A3. 好きなゲームジャンルはなんですか？（複数回答可）

1 2 3 5 6 7 8 9

A4. 所有ゲームハード（複数回答可）

3 4 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

A5. 学校・・その他

2 3 4 5
7 8 10 11 12
13 15 16 17 18

A6. 1カ月間でどのくらいゲームセンターでお金を遣いますか？

2 5 6 8 9 10 11 12

ご自由にどぉーぞ。　　P.N（　　　　）

ゲーム名

スコア（タイム）

達成日　年　月　日

面数

難易度

備考

ゲームセンター
名前
電話

住所

スコアネーム

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長

ご協力ありがとうございました！

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

151-8720

（受取人）
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
ARCADIA Vol.2

全国集計ハイスコア
個人申請用葉書

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話	( )	
住 所		都道府県		市郡区
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?			はい	いいえ

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

郵 便 は が き

料金受取人払
代々木局承認
5055
差出有効期間
平成1□年□月
□□日まで
（郵便切手不用）

151-8720

（受取人）
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
ARCADIA Vol.2
アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	( )		
住 所		都道府県		市郡区
E-メールアドレス		アンケート番号		番
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?			はい	いいえ

Q7.今、熱中しているアーケードゲームは何ですか?
A7.[ ]
Q8.今後発売されるアーケードゲームで、もっとも期待しているものは何ですか?
A8.[ ]
Q9.ムック化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください
A9.[ ]
Q10.この本を何でお知りになりましたか?
A10.[ ]
Q11.この本をどこでお買い求めになりましたか?
A11.[ ]都 道 府 県 [ ]店
Q12.いつも読んでいる雑誌を教えてください。
A12.[ ]

キミ、わりといいセンいってるね（寒）



©BANDAI 1999
©BANPRESTO 2000
MADE IN JAPAN

泣く子も黙る正統派アクションパズルがお目見え。ゲームは見た目だけじゃないぜ！

5×10の新境地！

携帯用ゲーム機ワンダースワンで発売直後にブレイクし、つい最近プレイステーション版も発売された『GUNPEY（グンペイ）』が、ついにアーケードでも登場だ。家で寂しくウデを磨いていた御仁も、これで思う存分アピールすることができるぞ(?-)。

右下がり？ 右上がり？

『GUNPEY』は、アクション形式のパズルゲーム。下から少しずつせり上がってくる細切れの「ライン」を上下に移動させ、画面の左右端を一本につなげればOKという、実に単純なルールになっている。操作方法も1レバー2ボタンと、実に分かりやすい（しかも1つは「意図的にフィールドをせり上げるためのボタン」なので、極論すれば使わなくてもいい）。画面の上端より上にパネルがスクロールしてしまうとゲームオーバー（負け）なので、そうならないようにひたすらラインをつくっていこう。



まずはモード選択。エンドレス……、終わらない人いるのかな？

ただし、各パネルは上下にしか移動させることができない。たとえば、1つの列にだけ5枚パネルがあっても、ラインをそろえられないどころかゲームオーバーの危機。そうならないようにうまくまわりのパネルをつないでいき、「円」や「合流」を駆使してさまざまな形で消していくのが、このゲームの醍醐味でもあるといえるわけだ。慣れてくれば、各列ごとのパネル量に差があっても、例えば「S」型や横「W」型などのパーツを組み込んでいくことで、一列に偏ることなくパネルを消していけるようになるぞ。

また、ラインをつなげた際には導火線に火がついたような演出が入るのだが、この間に別のところでラインをそろえたり、消滅中のラインに「あとづけ」で分岐を追加することができる。同時に消したパネルの枚数が多いほど得点が高くなるので、ハイスコアを狙うときや対戦モードでは必須のテクニックだ。



パネル消滅中もカーソルは動かせるので……



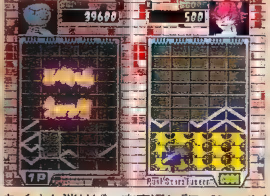
「あとづけ」でコンボ数アップだ！



「テンパイ」をたくさん作っておけば、高得点を簡単に取れる!?

通信台希望ナリ

その対戦モードだが、こちらは「先にパネルが天井を突破したら負け」となり、勝てば次の対戦相手と勝負、というシステムになっている。このモードでは、パネルを消すことで各キャラクター固有の「攻撃」を仕掛け、ジャマしていくのが基本。それぞれ「左右位置ズラし」「パネルの種類変更」などがあり、一度に消したパネルの枚数が多いほど強力になっていく。細かく物量で攻めるか、一発デカいのを仕掛けるか。使用キャラごとに戦法を変えてみるのもおもしろいかもしれない。



たくさん消せば、文字通り「スペシャル」な攻撃も……。

NEW GAME COMPLETE GUIDE 新作徹底解説

Y2Kもなんのその!!
今年のゲーセンを熱くする
新作をガッツリ紹介するぞ!!

ゲー事典 家庭用ゲームやプライズゲームなどではすっかりお馴染みのゲームメーカーであるバンプレストだが、ビデオゲーム基板を発売するのは本当に久しぶり。「GUNPEY」という良質作品をひっさげてビデオゲーム市場に帰ってきたからには、今後もいろいろなタイトルのリリースを続けてほしいところ。応援してるぜ!! バンプレスト!!（担当編集：マジン）

CHANGE AIR BLADE
チェンジ エア ブレード



相手を恐怖のどん底に陥れるために……
究極の弾幕をその手で作り出せ!!

一風変わった対戦型シューティングである『チェンジエアブレード』。駆け引きと愛憎が渦巻く対戦の醍醐味と、1人用の快感攻略をしていこう。

担当：MVP

対戦必須知識

チェンジエアブレードの対戦は、前衛と後衛に分かれて行なわれる。まずは両陣営の基本戦略を見てみよう。

前衛時は、ほとんどの攻撃が自機の位置によって変化するという特徴がある（上、中、下段の3種類）。なかでも重要なのは画面下部のゲージを使った攻撃（Bボタン）だ。Lv1～2の時の特殊なショットで細かくプレッシャーを与えるか、MAX時の大型支援機合体で一気に勝負をかけるか……。機体ごとに強力な攻撃法を覚え、活用していこう。

次に後衛時。前衛のメインショット以外の弾に当たると1発で死ぬ（3機制）という過酷な状況だが、メインショットの火力が高く前衛の耐久値をガリガリケズれるため、持久戦は有利。1発で死ぬ弾をよけまくることが大切だ。

今度はワンポイントテクニックをいくつか紹介しよう。

・戦闘開始前の秒読み時にボタンを押すことで、自機のタイプをノーマル（A）、スピードタイプ（B）、パワータイプ（C）の中から選択可能。

・後衛のボムやアイテム攻撃は、前衛の大型支援機合体でキャンセルすることが可能。

・前衛時、アイテムでロックオンした直後に大型支援機と合体すると、合体後にロックオン攻撃を出せる。大型支援機の攻撃との併用が強力。

・大型支援機の攻撃は、特定の組み合わせのみ、異なるボタンをずらし押しすることで2種類を同時に出せるぞ。



タイプを変更すると、機体の色が変わるのですぐに分かる。活用しよう。

攻撃アイテム紹介

バーサー

前衛時はザコを呼ぶ。耐久力の低いザコだと簡単に破壊され、ただのアイテム補給係となってしまうため、使える機体は限られる。後衛時は射出の早い攻撃で、ダメージが高いのが特徴だ。

ロックオン

ロックオン後、相手を狙った弾を発射。遠距離だとロックオンできないので注意。前衛時は直接攻撃でほかの弾との連係が重要。後衛時はレーザーやミサイル系。かわされると当たりにくい。

CPU戦は瞬殺の宴

対CPU戦はXH-10ixを使うと非常に楽。やり方は簡単で、スタート直後に中央にボムを置いてショット連射。するとCPUは煙を吐き、雨のようにアイテムを出すのだ。あとはアイテムとボムとショットの総攻撃で瞬殺しよう!!



開幕からボム、ショット、アイテムを総[illegible]し、瞬殺を目指せ!!

悶絶死確定!? 機体別最高級弾幕一覧

AH-99W

ノーマル状態 中段Lv2×2



ゲージMAX近くでLv2を使い、少し待って再度発射。弾道がトリッキーで最悪。

百参拾八式

ノーマル状態 上段Lv1×3



比較的避けられやすいが、この弾幕にはほかに強力な弾幕がない。

YF-222A

ノーマル状態 上段Lv1×2



あまり強くはないが、Lv1を2連射すれば、それなりに嫌らしい。

F-36B

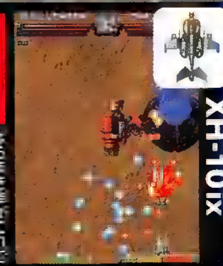
大型支援機 中段B→C



B+C同時押し。発動したあとは、下に降りて[illegible]

XH-10ix

大型支援機 下段A+B



甲-58型

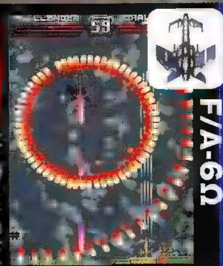
ノーマル状態 上段Lv2



攻撃が長時間続くので、その間にゲージが溜まるのが強みだ。

F/A-6Ω

ノーマル状態 中段Lv1×2



32WAY弾を2[illegible]、かなり厳しい弾幕が相手を襲うことになる。

XF-48G

ノーマル状態 中段Lv1×2



32WAYの[illegible]い弾幕を駆使し、持久戦で勝利するしか[illegible]

ゲー事典 前衛時は自機のY座標により攻撃が変化するため、各機体には得意な空間があるのだが、それだけでは決定的な勝利へとはつながらない。大型支援機が弱い機体は、ゲージが溜まる直前からY座標をずらしていき、Lv2→Lv1と効果的な攻撃を繰り返し、弾幕の厚みを増すことで相手を追いつめろ！　処理落ちしない程度の攻撃も重要だぞ!!（エア部部長霜電）

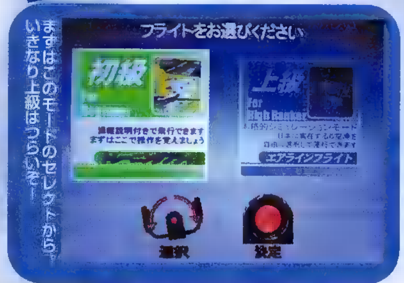
空にレールが欲しいです!!

LANDING HIGH JAPAN

離陸時、そして着陸時の操作がこれほど難しいものとは！
でもその難しさがこのゲームの魅力なんだよね！
さあ、スーパーパイロットを目指したがんばるぞ！

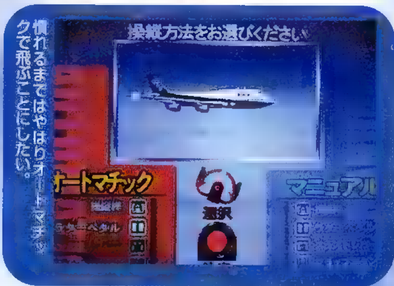
頼れるものは何でも頼れ！

怖いもの知らずっているけど、それを地で行くとすぐにゲームが終了しちゃうはず！そんなんではいつまで経っても先へは進めないので、開発者がそのために作ってくれた親切モードを積極的に活用して先へ進んでみよう！



まずはこのモードのセレクトから いきなり上級はつらいぞー

いきなり上級では、かなり複雑な操作を必要とするので、まずは初心者モードを選び、操作を簡単にして、ミスが出ないようにしよう。さらにオートマチックモードを選べば完璧だ！



慣れるまではやはりオートマチックで飛ぶことにしたい。

まずは自分の仕事を把握することから！

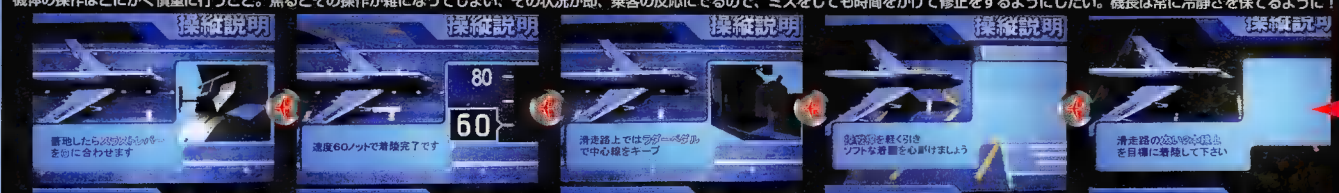
デモ画面で自分の仕事をチェックできるの知ってた？ そのデモ画面でまずは旅客機の操作方法とフライトの手順を頭に入れて、ゲームの流れを把握しておこう！

オートマチックを選ぶと覚える知識が少なくて済む。でも将来、マニュアルで飛行をするためには、操作をしない仕事の流れもしっかり覚えていき、準備をしていきたい。



操縦桿以外で新たな操作をする際、気を付けないと、つい押したり引いたり、または左右に動かしてしまって飛行ルートから外れることもあるので十分に注意をすること！

機体の操作はとにかく慎重に行うこと。焦るとその操作が雑になってしまい、その状況が即、乗客の反応にでるので、ミスをしても時間をかけて修正をするようにしたい。機長は常に冷静さを保てるように！



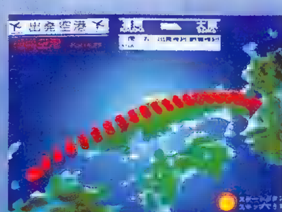
機体を操作したら少し待つようにしよう。空気との抵抗で動く旅客機は、すぐに反応して動いてくれないことを頭にいつも置いておこう。慌てずに、先行入力で対応をしていき、ミスを出さないように！

いざフライトへ！

操作方法、フライトの手順を覚えたら実践。まずはフライトプランを立てるところから始める。



初級・トレーニングフライトのプランは固定だ。天候はこの時にチェックできる。



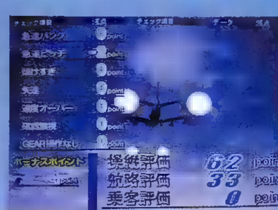
プランが決まったらその準備へ。このときの間が怖いんだな！負けるな！

出発地と到着地を決めたら離陸準備へ移り、手順にしたがって操作を展開するぞ！



さあ離陸だ！操縦桿を真っ直ぐにして、誘導に合わせて機首を上げるぞ！

初心者モードであってもかなり手に汗握る微妙な操作が必要。少しでも気を抜くと乗客が気分を悪くするので評価画面になるまで気を抜くな！



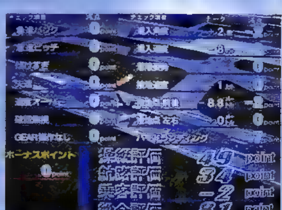
細かいところまで点数をチェックされる。おおー！がんばったじゃない！

離陸の評価が終わり、点数が70点以上であれば着陸の展開に進むことができる！ 離陸は失敗してもゲームオーバーにはならない、点数を稼ぐ為にも高得点を目指そう。



難しいのはこの着陸。誘導に合わせるコツは過度に動かさないこと！

いよいよ着陸。方向を変えつつ進入する場合は、ラダーペダルは使わず操縦桿のみで3、4個先のマーカーを通過する気持ちで操縦しよう。



さて着陸の評価。難しい！結構減点された！次回はさらに上を目指すぞ！

機首の上げ下げを気にしながら方向も気にして降りるのってかなりの大仕事。慣れと、繊細な感覚が必要だぞ。

ゲー事典 タイトーオフィシャルホームページ（http://www.taito.co.jp/）では、「ランディングハイジャパン インターネットパイロットランキング」を実施中。ゲーム終了後、10位以内にランクインするとネームエントリーができると同時にインターネットランキング用のパスワードが出てくるので、腕に自信のあるパイロット達はガンガンアクセスしよう！



グレート魔法大作戦

2000年代1発目のイケてる本格派シューティングはこのゲームに確定！　期待していいぞ！

BACK STORIES

それは地底からやってきた。
大陸全土を巻き込んだ「亜人大戦」終結から50年。王を失ったゴブリンたちは、人類の目を避け地の底に王国を築きあげていた。そして、時は満ちた。突如襲い来る地底からの攻撃に対して人間たちは余りにも無力で、永遠に続くかと思われた平和は、あっけなく終わりを告げた。縦横無尽に地底を移動し、神出鬼没で戦闘を仕掛けてくる彼らに対し有効な手立てはなく、人々はただ右往左往するばかりであった。
事態を重く見た若き国王アンクティルは、地上国家間での同盟締結及び王国■士団の再編成と同時に、地底ゴブリンたちに多額の賞金を設定、大■全土に布令を出した。そう。伝説の四勇士の再来を祈って……。

絶対面白いぞ！

発売が間近に迫ったグレート魔法大作戦。「2ボタンで、ショットとボムのよくある縦シューなんでしょ？」と思っている人も多いかもしれないが、そんなことはないぞ。このグレート魔法大作戦は、タメ撃ちを軸として様々な要素が絡み合う、斬新で奥深いシステムを持ったゲームなのである。
それだけに、システムの大枠を理解したうえでプレイすれば、面白さが倍増すること請合い。今回の紹介記事を読んで、どんなゲームなのかをイメージしておこう。



エレメンタルチェンジを活用せよ！

これまでの魔法シリーズでは、自機のサブショット（オプションから出るショット）を、ワイド系、ストレート系、ホーミング系といったように切り替えることができた。が、この「グレート魔法大作戦」では、このようなサブショットの切り替えシステムではなく、「エレメンタルチェンジ」によって、「火」と「氷」の2種類ある「サブショットの属性」を切り替えるシステムとなっている。
エレメンタルチェンジを行なうのは簡単で、タメ撃ちであるエレメンタルバースト（詳しくは後述）を使うと属性が変化するようになっている。また、タメ完了後にさらにボタンを押しっぱなしにした場合も、一定時間ごとに属性が変化していくようになっている。

火と氷、2つの属性をどう使い分けていくかだが、これは敵機、もしくは敵弾の属性に左右されていくことが必要になってくる。属性を考えてプレイしなければいけないのは、火か氷の属性を持つ敵機や、火か氷の属性を持つ敵弾が出現する場面などである。
敵機と異なる属性（カウンターエレメンタル）で攻撃すれば攻撃力UPの効果があり、敵弾と同じ属性（シンクロエレメンタル）なら、サブショットで敵弾を撃ち消せる。同じ属性の敵弾に当たっても死なない、といった効果もある。
カウンターエレメンタルとシンクロエレメンタル、2つのフォームを戦略的に使い分けていくのが本作のキモなのだ。









ゲー事典　このグレート魔法大作戦でも、メインショットのパワーアップはコインのアイテム、サブショット（オプション）のパワーアップは本の形のアイテムとなっている。初期状態では、オプションは付いておらず、本のアイテムを1個取るまではタメ撃ちやサブショットは撃てないので注意。ただし、オプションがない状態でも、シンクロエレメンタル時に同属性の弾に当たっても死なない、という効果はある。

お宝を生み出す! エレメンタルバースト!

エレメンタルバースト（以下タメ撃ち）は、敵にダメージを与える攻撃手段であると同時に、敵機の残骸からお宝アイテムを生み出す魔法の攻撃とも言える。

お宝は得点アイテム。そう、グレート魔法大作戦とは、タメ撃ちで敵を撃った時にしか、お宝アイテムが出現しないのである。そして、このお宝がなんと108種類（！）もあるのが、グレート魔法大作戦のウリの1つなのだ。

108種類のお宝は、鳳、虎、竜、亀…などのように15の系統に分類されている。そして、いずれかの系統をコンプリートする（すべて集める）ことに、それ以降出現のお宝に倍率がかかるようになっているのだ。1系統コンプリートで×2、2系統ず、8といった具合に、どんどん倍率がかかっていくようになっている。これが、グレート魔法大作戦のスコアアップシステムの中核をなすと言えるだろう。

最後に、お宝探しをする上で、重要なことを1つ。

タメ撃ちを使った際に、大きなお宝が出てくる場合と、小さなお宝しか出ない場合がある。これは、画面下に表示されている、お宝ゲージと関係があり、ゲージが溜まっているほど、大きな（高レベルの）お宝が出るようになっているのだ。

このゲージはショットで敵を撃ったり、[illegible]ボタンを押しっぱなしにすることによって溜まるようになっているので、





お宝は得点アイテム[illegible]





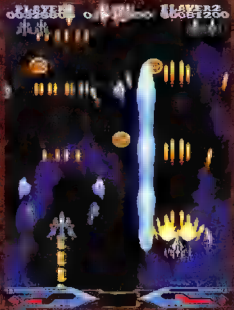
[illegible]

個性豊かな機体特性



魔導戦闘機デトロイト
操縦者：戦士ソロバン
サブショット：マジックビーム
チャージ：マジックソード
ボム：超魔導ボンバー

オーソドックスな性能を持つ機体と言える。移動スピードは速すぎず、遅すぎもせず、ショットも非常に扱いやすい。サブショットがレーザー状で安定しているため、シンクロエレメンタルで魔弾を消すときには、他機体とは比較にならないほどの安心感があるのも大きな特徴と言えるだろう。



サブショット・ソロバン（左）のマジックビームとカルテ（右）のサーチスペルシン。



タメ撃ち[illegible]



魔導生命戦闘体ケルバ・ヌクク
操縦者：魔導師カルテ
サブショット：サーチスペルシン
チャージ：[illegible]
ボム：超魔法サンダー

チャタのイメージ通りに[illegible]おり、ホーミング性能に優れたショットとなっている。

サブショットも敵をサーチしてくれるし、タメ撃ち使用時は召還された[illegible]の精霊が敵を[illegible]攻撃してくれる。

全体的に扱いやすい機体だが、シンクロエレメンタルの魔弾消し性能はやや不安定かもしれない。



竜人ミヤモト
操縦者：なし
サブショット：超爆[illegible]ーム
チャージ：乱れ手裏剣
ボム：[illegible]顎斬

二刀流のイメージ通りのキャラ性能となっている。

スピードはキャラ中最速で、スピードが苦手な人にはやや扱いにくい機体かもしれない。

タメ撃ちは、4人の子分が現われ手裏剣を発射する。4人の子分は、タメ撃ちを解放した時の場所で固定されるようになっているので、[illegible]的に使っていきたい。



サ[illegible]ームと[illegible]



[illegible]剣と、グリム[illegible]



戦闘形態四・カリキュラン
操縦者：呪術師グリムレン
サブショット：メカルカン
チャージ：スカルハーケン
ボム：ボッドマンスクリーム

見た目のイメージ通り（？）移動スピードが遅く、攻撃力が強いキャラ。ショットまわりもクセが強く、マニアックな性能だ。サブショットは、レバー操作によって発射角度を変えることが可能。タメ撃ちは巨大な[illegible]を発射するのだが、ブーメランのように自機に戻ってくるため、ある程度誘導することができる。

ゲー事典
タメ撃ちは8レベルまでためることができ、これはお宝ゲージの横に数字で表示されている。8レベルで撃った敵は、8レベルのお宝を出す、という仕組みになっているわけだ。108のお宝のうち、11系統については、1系統につき8種類（レベル）で構成されていて、それ以外の4系統は5種類（レベル）で構成されている。11×8+4×5=108種類というわけだ。

金剛 脱衣門

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

めざせ梁山泊！

パチンコ セクシーリアクション2

© 1999 Sammy Corporation

ジャンル：脱衣パチンコ
登場キャラ：8人
ちち：デカイ

脱衣ゲームというと麻雀が主流だが、めずらしく脱衣パチンコである。サミーは自社でパチンコを作っているだけあって、その作りは本物指向。特にパチンコ台そのものを意識したコンパネのギミックなどは、文句のつけようがない。

ゲームのほうは、規定回数大当たりを出せば、ステージクリアとなる。その間も脱衣シーン満載で、ゲームを飽きさせない。パチンコなら、麻雀を知らない小僧でも気軽に遊べるはず。やっとけ。

和尚のお言葉：うむ、よいよい。巨乳いっぱいで。これこそ脱がしがいのある相手じゃな。ジャンジャンバリバリ作っちゃって、続編。



釘一本一本を丹念に見る。これがプロに必要な心得じゃ。



乳対決

馬粗「新しく始まりましたね、脱衣専門コーナーが」

桃杏「うむ。今まで閉じていた『脱衣門』を開くときがやってきたわけじゃな」

馬粗「ところで和尚、前号にあった『脱衣麻雀黙示録』はどうなったのでしょう」

桃杏「アレはボツじゃ。お達しが来てな『パクリはいかん』と……」

馬粗「危険ですからね。ところで和尚、和尚は巨乳派ですか？ 貧乳派ですか？」

桃杏「なんじゃ唐突に。そもそもわしは『脱衣』というもの、その行為に真理があると説いているわけで、中身は巨乳だろうが貧乳だろうが……うんぬんかんぬん……」

馬粗「す、すいません……」

桃杏「どちらかと言えば、巨乳派じゃの」

馬粗「……そうなんですか。私は貧乳派ですけど……」

桃杏「わかっておらんの。『大は小をかねる』外宇宙の真理じゃ」

馬粗「そんなことないですよ！ それなら、読者に聞いてみましょうよ！」

桃杏「よかろう。では、このページを読んでいる皆に問いたい。自分は巨乳派か貧乳派か。その答えをハガキに書いて送るのじゃ！」

ハガキに**住所・氏名・年齢・職業・巨乳派か貧乳派か・好きな脱衣ゲームとキャラクター・脱衣ゲームを作ってもらいたいメーカー**を記入して**アルカディア編集部「脱衣門」係**まで送ってほしい。抽選でなにか良いモノをプレゼントするぞ。あて先については**本誌のP225**を参照してくれい。





馬粗小僧（まそ）

脱衣門に入山した、最初の修行僧。助平な本など見たことがなく、ゲーメストとアルカディアだけに頼っていたらしい。貧乳派（たぶん）。

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに脱衣の教えを説く高僧。チベットまで脱衣修行に行ったらしい。が、さぼり癖だけは治っていない。巨乳好き。

ゲー事典 「金剛脱衣門」では、読者の方々の意見を幅広く取り入れていきたいと考えておる。「こんな特集をやってほしい!!」「このゲームタイトルを扱ってほしい!!」「このメーカーのゲームを取り上げてほしい!!」……など、このコーナーに対する要望があったら、アンケートハガキなどを利用して、アルカディア編集部のほうにドシドシ送ってくだされ。（桃杏和尚）



ついに脱いだ!

通信対戦 ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ2

©1996-2000 VISCO CORPORATION

ジャンル：脱衣麻雀
登場キャラ：4人（？）
ちち：微妙

馬粗「和尚〜！ ついにあの芸能人が脱ぎましたよ！」
桃杏「ぬな、ホントか！ また小僧の早とちりではなかろうな？ 見せてみい……」
馬粗「どうですか、和尚？」
プルプルと震えたかと思うと、和尚の怒りゲージはABC同時押しの爆発モードに突入。カ一杯に本を引き裂く！
桃杏「ぶぁぁぁ鹿もの〜！ これで脱いだとは言わん！ 『脱衣』というのものはな、乳をこうもっと……」
馬粗「和尚……続きはゲームセンターで、とのことです」
桃杏「ぬ。ビスコもなかなかの商売上手じゃわい。早速ゲーセンへゆくぞ、馬粗」
馬粗「は、はいっ！」





こうアップばかりだと。欲望一直線みたいで恥ずかしいのう。

ゲー事典 「雀々しましょ2」アイテムの効果…… **牌交換**：いらない牌を交換 **ジャーマネスキャン**：対局相手の牌を透かして覗く **ハイパーリーチ棒**：リーチ後、一発で和れる **銀のツミコミ・金のツミコミ**：ツミコミで有利になれる **幻のツミコミ**：ツミコミで役満を狙える **振り込みキャンセラー**：相手に振り込んだ牌を無効にする **ドラレインボー**：表ドラがすべて開く

まずはメダルゲームの遊び方を紹介ちゅうわけで…
メダル「始めてみよう」物語

メダルゲームをまったくプレイしたことのない人に、ぜひその魅力を知ってもらおうというのがこのコーナーです。今回はメダルゲームの遊び方や雰囲気を説明するぞ。

カジノのようなスリルと自由な雰囲気

メダルゲームのゲーム内容はポーカーやビンゴなど、既成のゲームを題材にしたものが多いため、誰でもすぐに遊べるのがひとつの特徴だ。メダルをいくら稼いでもお金がもうかることはないし、あくまでメダルはお店から「借りた」ものなので持ち出し禁止などの規則もあるが、ギャンブルのスリル、そして大当たりしたときの興奮と感動は充分味わえる。流行に影[illegible]されない普遍的なルール、そしてビデオゲームと一味違った雰囲気を楽しめるメダルゲームは〝いつの時代も変わらず静かにあなたの挑戦を待っている！　今まで興味のなかった人もためしに始めてみては？あなたのツボにはまるかもしれないぞ。

初心者に送る HOW TO MEDALGAME!!

STEP 1 まずは交換

まずはメダルコーナーの「メダル貸出機」でメダルを借りよう。自動的にカップが出てくるかどうか確認を忘れずに。お店によって交換率に幅があり、金額が大きいほど枚数も多くなる（交換率が上がる）ところも多い。



味見でもケチらずに30枚～50枚くらいは借りておきたい。

STEP 2 さっそくプレイ！

メダルを手に入れたら好きな台に座ってメダルを入れて遊べばOK。賭ける枚数も設定できるものもあるけど、初めての人は1枚賭けでいろんな機種を触ってみるのがいい。気に入ったものがあればあるていど集中的に遊んでみよう。



一口にメダルゲームといっても多くの機種が。いろいろ遊んでみよう。

STEP 3 大勝ちした暁にゃあ…

あわよく大当たりして大量のメダルが払い出されたら、カウンターでメダルをお店に預けよう。こうすればいつでも好きなときにそのメダルで遊ぶことができるぞ。ただし一定期間放置すると無効になるので忘れずに通おう。



大量獲得!!今日はこんぐらいでかんべんしといたらあ。

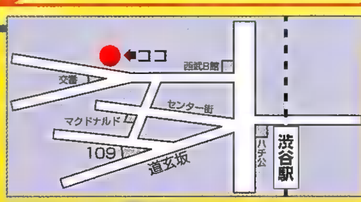


そんなときには預けておけば僕安心という具合。

メダルゲームの遊び方まとめ

- ●メダルを借りるときにはまとまった金額の方がお得だぞ！
- ●最初はいろい[illegible]自分に合った機種を見つけよう！
- ●メダルが増えたらお店に預け、次に遊びに来たときに引き出して遊ぼう！

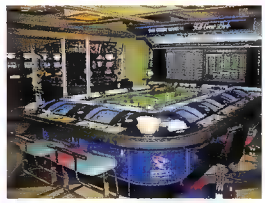




今回取材に伺ったお店
ゲームファンタジア渋谷店
渋谷区宇田川町13-11　KN渋谷1ビル　1～4F
TEL　(03)3496-5856

こんなに種類が！君ならどれを選ぶ!?

競馬系 Derby



競馬をモチーフにした機種で、レース結果を予想して勝ち馬に投票する。競馬ファンはもちろん、普段やらない人でも雰囲気は充分楽しめる。最近では馬主となって自分で調教した馬を出走させられる機種も出てきた。

プッシャー系 Pusher



マシンの動きに合わせてメダルを投入し、テーブル上のメダルを押し出して落とすタイプの機種。古くからの定番である。ルールもわかりやすく、1枚ずつ遊べるので、初心者にはこれがオススメだ。

スロット系 SLOT



回転するフルーツなどの絵柄を揃えて役を作る、スロットマシンをメダルで遊ぶ機種。かつては外国のカジノで使われていた本物のスロットマシンを改造して使用していた。カジノの雰囲気を味わうならコレ。

トランプ系 Card



トランプを使ったゲームで遊ぶタイプで、ポーカーやブラックジャック、などがある。基本は一台ひとりだが、コンピューターが担当するディーラーを相手に多人数で遊べるタイプもある。

その他 Other



この4つ以外にも、メダルゲームにはビンゴをモチーフにしたものや、プッシャー＋スロットの混合タイプなど、さまざまな機種がある。ひととおり遊んでみて、自分の好みに合ったものを見つけよう！

ゲー事典 純粋なメダルゲームとはちょっと話が違うけど、ひと昔前はメダルでアーケードゲームを遊べるゲーセンがけっこうあった。100円で2枚とか3枚のメダルと交換し、筐体にそのメダルを投入してゲームを遊ぶというシステム。メダルを増やせばそれだけゲームができるってワケ。ただ肝心のメダルゲーム機のほうは業務用基板の麻雀が大半だったんだけどね。



やあみんな！　俺ダンス☆マン。ミラーボール星からやってきた歌う親善大使さ。さっそく遊び方を説明するよ。ルールは簡単。青いターゲットを狙ってメダルを入れるんだ。ターゲットの動きを読んでメダルを投入するのがコツさ。スロットで色が揃ったらびっくりするようなことが起きるぜ。盤面は3つあるが、さすがの俺も全員の相手をするのはムリだな。スロットでダンス☆マン（白）を出したヤツのところに真っ先に行くからな。■あ見かけたらとにかく遊んでみてくれ！理屈抜きに熱くなれること間違いナシ！



スロットを当ててフィーバーしようぜ！

DANCING FEVER

SEGA

あの「ダンス☆マン」をキャラクターに採用したイカシタメダル機がセガから登場。スロットを当ててフィーバーを狙うのだ。



ランプUP

赤なら左、青なら右にあるランプメーターが1つ点灯する。一番上まで行くとジャックポット！　台を選ぶときもまずはランプをまずチェックしよう。

ダンス☆マン

ダンス☆マンがこちらを向いてルーレット開始。フットペダルで決定だ。ランプUP×4なんて役もある。ダンス☆マンが助けてくれることも…。

ダブルターゲット

上にあるオレンジターゲットが出現する。2つのターゲットが重なる中央が狙い目だ。タイミングを合わせてガンガンメダルを投入すべし。

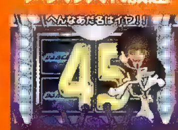
メダル3枚

メダルが3枚払い出される。細かく稼いで来るべきチャンスに備えよう。出やすい役だが、ダブルターゲット中はさらにこれが出やすくなる。

It's JACKPOT!!

●赤（青）ランプが上まで点灯
●ダンス☆マンルーレットで「FEVER」を当てる

メダル入れ放題



運命のステップ



ジャックポットが始まると専用ミュージックがスタート！　メダルがOUTしても戻るのでありったけのメダルを投入しよう。この間ターゲットに入った枚数はカウントされ、最後に「運命のステップ」で決定したオッズを乗じて払い出される。誰か一人がフィーバーすれば他の盤面もジャックポットが始まるので（おまけフィーバー）、ありがたく便乗させてもらおう。



フットペダルでSTEP！

ダンシング・フィーバーの特徴の1つが足元にあるフットペダルだ。これを踏むのは以下のようなときだ。

- スロット抽選のリーチ時
- ダンス☆マンのルーレット
- ジャックポットのオッズ選択時（運命のステップ）

この3種のどれかが来たら、華麗なステップでチャンスをしっかり掴み取るのだ！

収録曲一覧
ワンBOXのオーナー
ダンス部部長南原
ヘンなあだ名はイヤ
ミルク好き
超タイプ

ダンス☆マンって何者？

ミラーボール星からやって来た歌う親善大使。彼は異星人なので[illegible]ダンス・ミュージックの[illegible]らしさを、より多くの地球人に広める為に、仲間であるバンドマンたちと共に[illegible]を歌い続けている。実は、「モーニング娘。」の大ヒット曲「ラブマシーン」[illegible]、演奏を手がけたのは彼らなのだ。ほーら、結構身近[illegible]？
詳しくは、下のHPにアクセスしてみるのだ！

ダンス☆マン オフィシャルホームページ
ダンスマンのプロフィールや、歌の視聴ができるぞ。
http://www.avexnet.or.jp/danceman/index.htm

セガ ダンシングフィーバーホームページ
ダンシングフィーバー設置のライブイベント「一億総アフロ計画」の情報が満載。
http://www.sega.co.jp/sega/arcade/medal/d_fever/

ミラーボール星人の ダンシングリポート

大変、大変！　[illegible]ダンス☆マンが、ライブでメダルゲームの紹介イベントやるから、取材に来いって。あ～俺様幸せ。もちろん行きました、ベルファーレ。

が、ここで、ベルファーレという名前だけでビビってもらっては困るぞ。イベント当日はアフロヅラを装着し、「自毛です！」と言い張れば、入場料が無料だったのだ。すげー素敵！　素敵すぎる。

そして、流れてくる一曲目のイントロは「P-s-y What Funky Music」。しかし、ダンス☆マンの世界では、この曲は「[illegible]」「斉藤」だ。誰がなんと言おうと、斉藤だ。

そう、ダンス☆マンの曲は、そのほとんどがお[illegible]曲。70～80年代のダンスクラシックスが中心である。「[illegible]」「Earth Wind & Fire」や「THAT'S THE WAY」「[illegible]」「CAR THE SHINE」「[illegible]BAND」等、例えタイトルは知らなくとも、[illegible]聴き覚えのある曲ばかりなのだ。しかし、ダンス☆マンは親日家なので、全ての曲には日本語でオリジナルの歌詞をのせてある。その歌詞がまた実に変。絶対変。

ダンス☆マンの手に掛かれば、「ファンタジー」は「半年」に、「I BELIEVE IN MIRACLES」は「あまりにミルク好き」と変換されてしまう。タイトルからして、「ヘンなあだ名はイヤ」「ダンス部 部長南原」等、興味をそそられるものばかり。[illegible]思わず[illegible]。ノリの良い曲に、聞き慣れた日本語の歌詞がのっているので、ダンス☆マンの曲は、スーッと自然に耳に入ってくる。

そして、実力に裏打ちされた、[illegible]サウンドに[illegible]溢れた[illegible]ステージングは、[illegible]。

[illegible]、[illegible]と思って、まずはアルバムを聴いてみて[illegible]。



アフロヘアー、サングラス……ではなくサングラスみたいな眼がトレードマーク。[illegible]

ゲー事典　ダンシング・フィーバーはプレイフィールドが3つあるが（各フィールドにはコイン投入口が3つずつある）、向こう側が透けて見えるスケルトンフィールドになっている。無駄な装飾を省くことでコインの動きが見やすいだけでなく、ライティングとサウンドの効果も相まってダンスフロアの雰囲気をバッチリ演出。一度じっくり見てみてね。

BOMBERCHANCE!™

2つのスロットをうまく使って高配当を狙え！

簡単なルールと奥深い戦略性で人気上昇中のビンゴゲーム

昨年12月に発売されたこのゲームはビンゴゲームをモチーフとしたメダル機だ。最大6人までプレイが可能で多くのフィーチャーもあり、初心者から上級者まで楽しめる。

フィールド上の、番号が表示された16のナンバーポケットにメダルを落としてラインを揃えるのが基本ルール。

1ライン以上揃えばいつでも払い戻しでき、ライン数が増えるほど配当は高くなるが、5つのアウトポケットにメダルが入るとそれまで揃えたラインが無効になってしまう。

払い戻しすると揃えたラインの背景にある石像にヒビが入り、石像の全面すべてにヒビを入れると女神様降臨！　6種類の効果があるジャックポットスロットが回転するぞ。



これがBOMBER CHANCEの メインフィールドだ!!

- 方向
- チャンススロット
- ナンバーポケット
- アウトブロック
- アウトポケット



ラインを揃えたらBOMBボタンで払い出し



1ラインでも揃ったら払い出しはいつでも可能。ラインが増えればオッズも当然アップ。

BOMBボタンを押すとメダルが払い出されて背景の女神像にヒビが入る。これを繰り返すと…。

すべての石像にヒビを入れると



豊富なリーチアクション



JACKPOT SLOT

大チャンス到来　女神様が登場してジャックポットスロットが回り始める。天使のアクションは右の3つ以外にも……。

JACK POT	ジャックポット獲得！　画面上部に「JP」と表示された枚数を獲得！	OUT BLOCK 2本	アウトブロックが2本出る。2本でも今後の攻め(?)がかなり有利に。	BOMBER	タイトルどおりのボンバーチャンス！　次のゲームで爆弾が3つになる。
OUT BLOCK 3本	アウトブロックが3本出る。中央が完全にブロックされるのでオイシイ。	Odds UP	オッズアップチャンス。ビンゴのオッズがアップする。次の払い出しまで有効。	CHANCE GAME	15秒のチャンスゲーム開始。光るポケットにメダルを入れると女神様が前進。止まったところの役がもらえる。

CHANCE SLOT

4 11	スロットに表示されたナンバーが有効になる。3つ取れる場合もある。	PERFECT +5	パーフェクトボーナス（1発全消し、画面左上に表示）が+5される。
no Out	10秒間アウトポケットが無効になる。一気に畳み込むチャンスだ。	OUT BLOCK	中央に3ヵ所あるアウトポケットのいずれかにアウトブロックが出現する。

ゲー事典 コナミと言えばグラディウス。ありゃあ名作だった……じゃなかった。コナミと言えば「トリオ・デ・ビンゴ」というビンゴゲームがありました。このボンバーチャンスは本格的なトリビンと少し毛色が異なるが、楽しいフィーチャー満載でこれはこれでかなり面白いので遊んでみてね。隠された天使のリーチアクションもあるらしいぞ。

GI-LEADING SIRE™

2つの楽しみ方ができる新鋭メダル競馬

ＧＩシリーズのコナミが贈る最新作は本格的な馬の育成が楽しめる。調教と出走を繰り返し、君だけの名馬を育てよう。

磁気カードを使っての競走馬育成が可能！



自分の育てた馬が走るレースではどうしてもその馬に突っ込みたくなっちゃう。だが人としてそれは正しい。



[illegible]、競馬メダル機ではそれらのコナミから、昨年末に新しい競馬メダルゲーム「Ｇ－リーディングサイアー」がリリースされた。

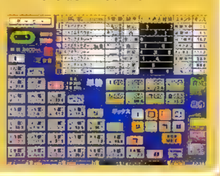
このゲームでは[illegible]する馬の着順予想以外に、競走馬を購入、調教し、レースに出走させて賞金を稼ぐという「育成ゲーム」として[illegible]べるようになっているのだ。

これを楽しむためには[illegible]カード[illegible]ーワンエントリーカード[illegible]専用の[illegible]で購入して[illegible]ットに[illegible]のだ。[illegible]、購入や調教にはクレジットが必要だが、そのクレ[illegible]

2つのゲームモード

馬券ゲーム　従来の着順予想

メダル競馬の基本にして王道といえるモード。単勝・連勝の2種類から、着順を予想して馬券を購入するという従来の遊び方だ。精巧なフィギュアが織り成すレース展開に思わず固唾を飲む。



自分の馬が出走するレースとなれば、より力が入る応援になる！

育成ゲーム　自分の競走馬で出走

購入した馬を調教して育てる競馬シミュレーションモード。レースで入賞すれば賞金が入る。すべてのＧＩレースを制覇すると出るパスワードはインターネットランキングに対応。



出走時には騎手を選択する。やはり取り分が高いほど強い傾向が。

ジーワンエントリーカードは全5種類



これが君の馬データを収める磁気カード、ジーワンエントリーカードのデザインだ。

育成ゲームの流れ

1 ジーワンエントリーカードの購入

まず券売機でジーワンエントリーカードを購入すべし。これをそそくさとシート右側のカード挿入口に差し込むのだぁ！



カード挿入口はココ。これで育成ゲーム開始準備OK。

2 名前を登録

次に名前をおもむろに入力しような。カタカナで最高4文字まで受けつけてくれるぞ。購入した馬にはすべてこの名前が冠される。



ピチポチと丹精込めてユアネームを打ち込むのだ。

3 持ち馬購入&厩舎選択

右端のメニューから「持ち馬購入」を選んで、メダルで馬を購入。メダルの枚数が多ければ多いほど素質のある馬だ。



名前や足質で選ぶもよし。値段で決めるもまたよしだ。

馬に合わせて厩舎を選ぼう

佐川厩舎「切れ味を生かすにはうちに入厩させるしかないぜ。」	スピード重視
[illegible]山厩舎	コンディション重視
[illegible]厩舎「この馬の弱点のスタミナを強化するよ。」	スタミナ重視

4 調教

6通りある調教から1つを選んで馬を強化する。クレジットの多い調教ほどパラメータは上がるが、疲れを貯めないように注意。



一定数調つことにできるスペシャル調教は効果絶大！

5 出走

「出走」で参加可能レースが表示。ここで登録を済ませたらあとはレースを待つのみ。コンディションを落とさないよう調教は計画的に。



レース前はコンディション重視。騎手も確かに重要です。

ゲー事典　馬券購入の他に育成ゲームも楽しめるジーワンリーディングサイアー。育成と言えばガイアポリス。ちゅーかパスワードだけどね……それはおいといて、このゲームでは磁気カードを記憶媒体にしているけど、このカード１枚の中に持ち馬を8頭も保存することができるんだ。自分の持ち馬でダービーや有馬記念を制覇すれば、■主冥利につきるってもんだね。



単純爽快なプライズマシン登場

Rally Point 2

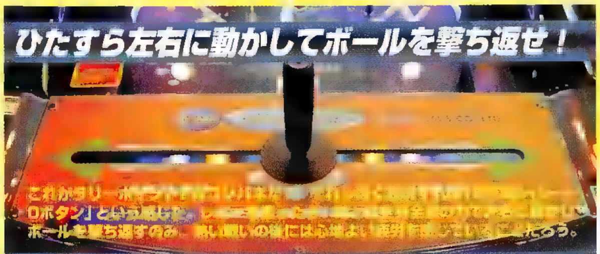
EPISODE 1

レバーを操り、ひたすらボールを打ち返せ！絶賛稼動中のプライズマシン「ラリーポイント2」一度お試しあれ。

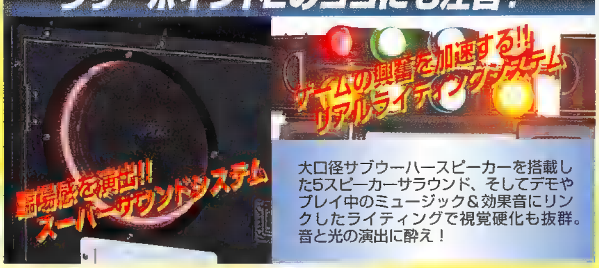
新・感・覚！音と光の饗宴

アトラスから発売中のラリーポイント2は、単純に熱くなれる新感覚のプライズマシンだ。ルールは単純。レバーを左右に動かしてボールを打ち返せばいい。10回ラリーに成功すれば、晴れて景品をゲットすることができる。

このゲームで重要なのは何といっても反射神経。だがゲームをやり込むにつれて、反射角やタイミングなどをある程度予想できるようになってくる。遊んだぶんだけ上達していくはず。サウンド、ライティング面で演出もバッチリ。単体のゲームとして見てもよくできているので、見かけたらぜひひとも挑戦してみよう。



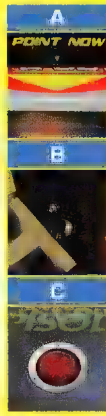
ラリーポイント2のココにも注目！



大口径サブウーハースピーカーを搭載した5スピーカーサラウンド、そしてデモやプレイ中のミュージック＆効果音にリンクしたライティングで視覚硬化も抜群。音と光の演出に酔え！







A	ローリングバー
	ここに当てれば1ポイント。一定ポイントに達すると少しずつ前進してくる。
B	トラップ
	常にある2つの突起。不規則な反射を見切るのだ。
C	センタートラップ
	中央にある大きめのトラップ。始めは引っ込んでいるが一定ポイントに達すると出現。

これもオススメ

プリクラなな倶楽部2EXシリーズ

千社札

せんじゃふだ

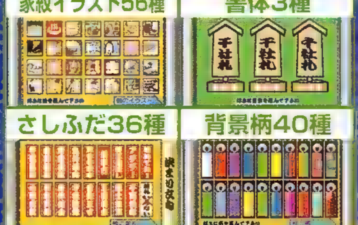
元来江戸時代、庶民が願いことを書き記し祈願成就を託したという千社札がシールで登場。イキでオツなのをひとつ作ってみよう

願掛けもよし アピールもまたよし

ポケモンバージョン、サンリオバージョンと続く「プリクラな倶楽部2」最新作は、江戸時代から伝わる願掛けの千社札バージョン。用意された書体や家紋の多数のバリエーションに加え、かしら、さしふだの入力が可能。オリジナリティ溢れる千社札シールが簡単に作れるぞ。試してみてくれ



豊富なバリエーション



ラリーポイント2はサブタイトルが「EPISODE1」となっている。ということは……そうなのだ、このゲームはこれからも続々バージョンアップ予定。盤面フィールドとROM、BGMのCDを交換するという手法で、EPISODE2、3、4と4作目まで予定されているので（タイトルはすべて未定）今後の展開も楽しみなところだ。

業界騒然！

君は見たか!?噂のエビ釣りキャッチャーを!!

SUB MARINE CATCHER

スルメでザリガニを釣ったあの日、俺は誓った。「いつかエビを釣ってやる!」『いつか』、それは今なのさ!

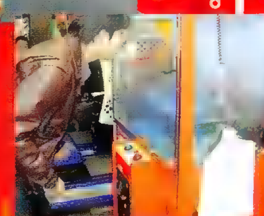
　ゲーセンでおなじみのUFOキャッチャーはぬいぐるみ等の景品を掴むのだが、年末から各地のアミューズメントスペースで目撃証言が報告されている「サブマリンキャッチャー」は、アームで生きたエビを捕獲するという、なんとも珍なるプライズマシーンだ。

　「サブマリンキャッチャー」の筐体デザインはUFOキャッチャーに良く似ている。x軸とy軸を決定する2つのボタンがあり、アームがあるというごくシンプルなキャッチャーマシーンだ。ただ、既存の物と決定的に異なる部分は、筐体[illegible]いけすよろしく水がはってあり、エアポンプと水温計で水質が徹底管理されているところだ。

　そして、そこには現役バリバリのエビがいる。長い触覚を揺らし、豪華な外骨格で誇らしげに水槽の中で動いている。

　設置店によって値段設定が違うが、わずか1プレイ2百円でワイルドなエビが手に入るかもしれないサブマリンキャッチャー。地元に入荷したら、一族郎党を誘ってやりに行ってみてはいかがか。





ザリガニバンチャース必見！ サブマリンキャッチャー筐体大図解



SHRIMP NOW エビの主張



　おっす、俺たちティームシュリンプ！日夜、地球の平和を守るため根元的破滅招来体と戦う、なんてことまったくなく、海底で平々凡々と暮らすエビの軍団さ！

　そんな俺たちもとうとう、漁師の方々にパクられちまったわけだ。本来なら即刻クール輸送されて、パリッと調理されちまうわけだが、なぜ〜か各地のゲームセンターのサブマリンキャッチャーなるプライズマッシィーンでしぶとく生き長らえているんだなこれが。

　おっ、またアームが降りてきやがった、俺たちのエビバックダッシュが人の目で見切れるシロモノではないことをわからせてやるか。

よい子のエビ質問独房

ebimania 魚河岸天国3rdMIX



こたえてくれるひと／Dr.シュリンプシュタイン

●[illegible]エビ世界を牛耳る[illegible]マッドサイエンティスト。およそエビに[illegible]なら知らないことはないくせに、エビの味は好みじゃなく食えないらしい。好きな[illegible]はエビ[illegible]、好きな宇宙人はピラ星人。

Q ツインテールの肉はエビに似た味がして美味しいというのは本当ですか?

A [illegible]に聞け。

Q 日本人はどのくらいエビを食べているんですか?

A 日本の年間エビ消費量は約30万トン。一人あたり一年で3キロも食べている計算になるぞ坊主。

Q シーモンキー[illegible]海老ですか?

A やつらを10年くらい育てると、伊勢海老ぐらいにはなるかもな。ライフワークとしてやってみな。

LET'S EAT! EBI!

GETした海老はこうして食おう！

1. エビの殻・背わたを取ます。この時、尾の先を切って腹に切り目を入れといてください。
2. ボウルに、卵黄・冷水を入れてよく混ぜ、小麦粉をふるいながら入れて軽くかき混ぜます。
3. 鍋にだし汁・みりん・醤油を煮立て、かつお[illegible]を加えて煮つめま[illegible]な。
4. エビに衣をつけ、170℃の油で揚げていきます。
5. [illegible]ぶりに、あつあつのごはんを盛り、エビを一度天つゆにくぐらせます[illegible]に天つゆをかければ海老天丼の出・来・上・か・り。



ゲー事典 サブマリンキャッチャーは全国域で好評[redacted]らしいのだが、とりあえず今回取材させてもらった[redacted]内サブマリンキャッチャー[redacted]の「ゲームセンターオモロン北千住店」を紹介しよう。場所は北千住駅から徒歩5分の場所にある。駅についたら店に電話して、行き方を聞いてみるのもいいだろう。地方からサブマリンキャッチャー遠征で来る人々はエビが腐るといけないので、クーラーボックス持参で来るベシ。03-3870-7477オモロン北千住店

新作プライズピックアップ紹介コーナー

プライズワンダーランド

ぬいぐるみやキーホルダーばかりでなく、さまざまなブツがバリバリ登場する現代プライズ模様……。入れ替わりも早いからチェックしたってな。

とる通ファンクラブに入会しよう！

すでに8号目を数えるバンプレストのプライズ情報誌「とるとる通信」は新作プライズ情報を中心に、漫画やお便りコーナーなどで構成された無料の小冊子で、全国のマクドナルド（一部店舗は除く）で入手することができる。

ただ今バンプレストでは、この「とる通ファンクラブ」の第4期会員を募集しているぞ。入会金、年会費は無料。会員には会員証と会報誌「とるとる通信」が毎号（年2回）郵送されるのだ。すでに1万5千人以上の会員がいるという「とる通ファンクラブ」、興味がある人は「とるとる通信」に付いているハガキで応募しよう。締め切りは2月29日なのでお早めに！



新作プライズ情報が満載！
マクドナルドで「とるとる通信」をGETしよう!!

サンバDEアミーゴ トレーナー

●全4種2月登場予定
●発売元：セガ・エンタープライゼス

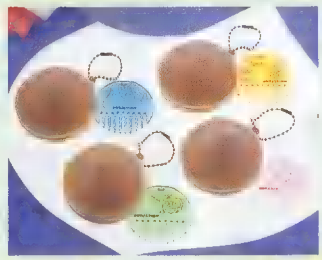
巷で大好評稼動中のマラカスゲー、サンバDEアミーゴのキャラクターがデザインされたオリジナルトレーナーをセガが緊急発売だ！　まだまだ寒い季節だけに、もうしばらくトレーナーにはお世話になりそうだね。もし見かけたらぜひともねらうべし。これを着て春までバッチリ乗りきろう。



ドラえもん ドラ焼きコーム＆ミラー

●全4種3月登場予定
●発売元：セガ・エンタープライゼス

子供時代は誰もが愛読した近未来空想科学まんが「ドラえもん」もすでに生誕30年。そんな折、ドラえもんの大好物として一躍有名になったドラ焼きをかたどった、かわいいコームとミラーが登場。ドラ焼きそっくりの外観と質感は特筆モノ。全部で4種類のカラーがあるよ。



「どこでもいっしょ」 カーテンホルダーぬいぐるみ

●全9種近日登場予定
●発売元：ナムコ

今号のオススメの一品は「どこでもいっしょ」のカーテンホルダー。各キャラクターの両手についたボタンとゴムひもでカーテンをがっちりホールド。また、ぬいぐるみどうしで手をつなげることもできるから、みんなで仲良く手をつないでお部屋にかざったりしてもイイ感じだよ。

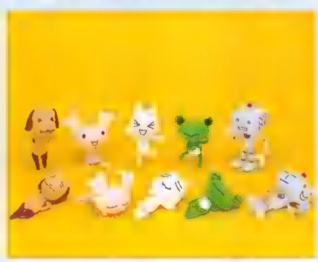


オススメの一品

「どこでもいっしょ」 アクション＆おやすみぬいぐるみ

●全10種2月登場予定
●発売元：ナムコ

みなさんおなじみ「どこでもいっしょ」のキャラクターたちが、それぞれかわいいアクションポーズとおやすみポーズのぬいぐるみになって登場。ただでさえカワイイキャラクターたちなのに、こんな愛くるしいポーズなんかされたら、どんな嫌な気分も吹き飛んでなごやかな気分にしてくれるよね。



ルパン三世 ルパン三世＆不二子フィギィア

●全2種2月登場予定
●発売元：バンプレスト

モンキーパンチ原作の名作アニメ「ルパン三世」のリアルフィギィアが登場だ。ルパーン！（ゼニガタ風）と不二子ちゃ～ん（ルパン風）の2種類があるぞ。これまで登場したキーホルダーやシステム手帳などと合わせ、ファンはぜひともゲットしたいアイテムだ！　お部屋のインテリアにもいいね。



機動戦士ガンダム 音声ハンコバズーカ

●全2種3月登場予定
発売元：バンプレスト

SDなガンダム＆シャアザクの置物兼文鎮……してその実体は！　文字通りのハンコケースなのだ。こいつでキミのハンコをギュッと押せば、シャアザクなら「認めたくないものだな」というふうに往年の名ゼリフをしゃべってくれるのだ。思わずハンコを押したくなっちゃうね。



筐体百景

電映心象スケッチ

二之回

蒼と共に在りて

空と雲と、筐体。
それは世界で最も小さな、
天空の楽園なのだ。

屋上ゲーセンは、蒼に囲まれた空間である。
筐体がそのまま、空と繋がっているような錯覚。顔を上げれば、そこには何よりも透き通った蒼が、天空から燦々と降り注いでいるのだ。
遥か眼下に街並みを見下ろし、陽光の中で手繰るジョイスティック。
「開放感」という端的な言葉で表現してしまうにはもったいないほどの清冽が、身体全体を覆う。

目線と同じ高さに、筐体と、空がある。
スピーカーから流れ出るPSGの柔らかな音。
遥か遠くの山の稜線は、飽きることなくなだらかに、彼方へと続いていく。

屋上ゲーセン。そこは、空に一番近い、ゲーマーがたゆたう場所。



Text:田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしています。編集部「筐体百景」係まで。

CAPCOM



地獄へ接続。

1対多人数、生き残りデスマッチのスリルに飛び込め!!
ゲームセンターがネットコロシアムに変わる。

ハイパーリンク バトルロイヤル始まる。

- 通信機能で最大4台が繋がる、繋ぐほどモードが追加される「ネットワークプレイマルチリンクコンポーネンツ」。
  ★1台なら強大なボスを次々と撃ち砕く<ボスアタックモード>
  ★2台以上なら仲間と協力&対戦<チームバトルモード>
  ★3台以上なら生き残りを賭けた<バトルロイヤルモード>
- 自由にフィールド(戦場)を駆けめぐれ。3Dバトルアリーナ。
- 「SPAWN」ワールドを可能にした「NAOMI」パワー。
- 「SPAWN」ホームページから秘密データをダウンロード!

ビジュアルメモリ(VM)対応!



何かが起きる!!

ドリームキャストで「SPAWN」ホームページにアクセス!!"秘密データ"をビジュアルメモリにダウンロードして、ゲームセンターの「SPAWN」に差し込むと何かが起きる……

http://www.capcom.co.jp/spawn/

※ダウンロードにはドリームキャストが必要です。
※VM差込口のある筐体で遊べます。

ドリームキャスト・コントローラ対応!



ドリームキャスト対応コントロールパネル(仮称)なら、拡張ソケットも使え、さらに「ぶるぶるぱっく™」を差し込めば「SPAWN」を振動で楽しめます。



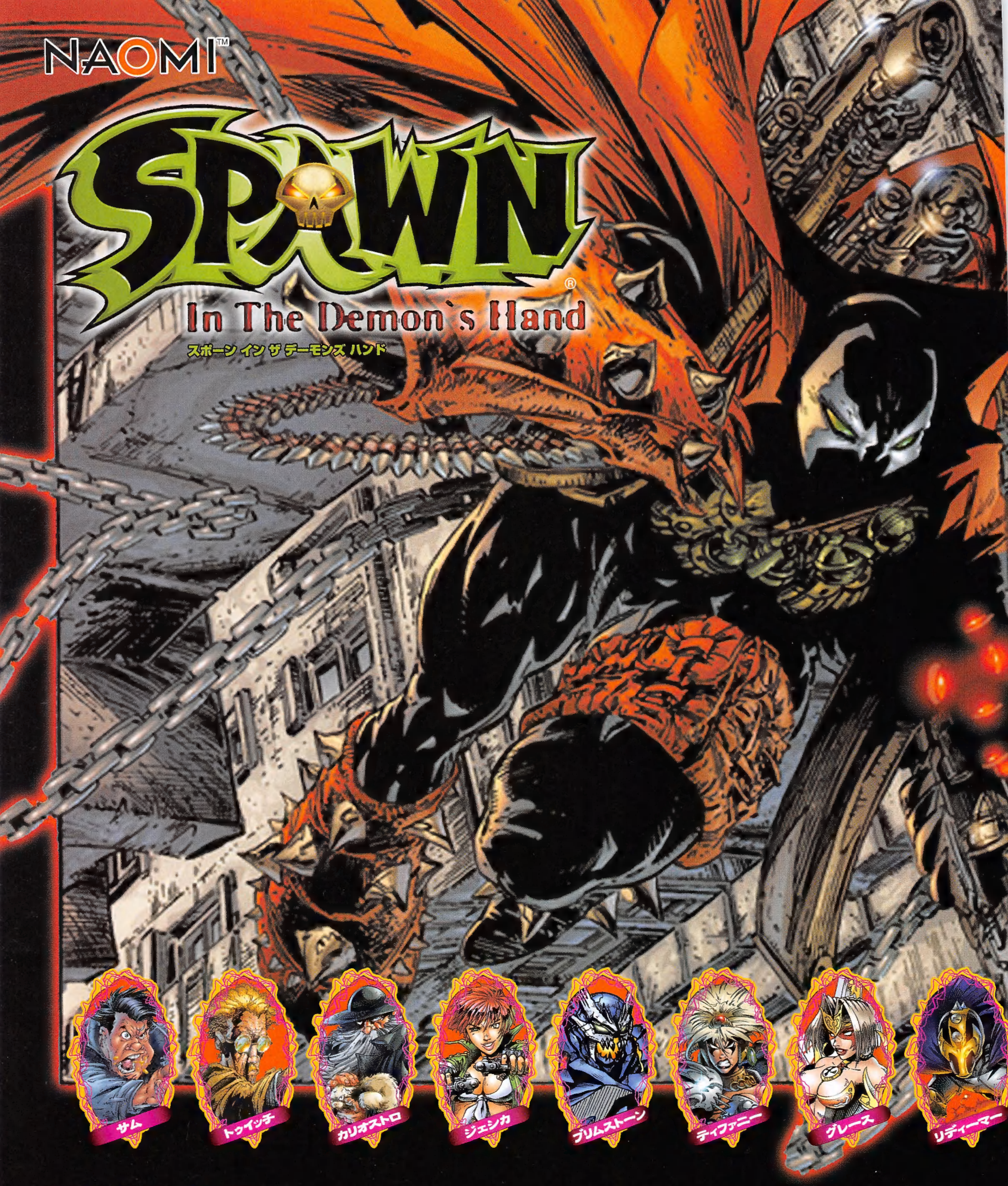
画面は開発中のものです。

TODD McFARLANE ENTERTAINMENT

CAPCOM FAX 通信
FAX: 06-6947-4540
●最新情報発信中!!
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。

セルピュータ 最新情報
「スポーン」オリジナル・サウンドトラック
2000年2月19日発売!! 2,100円(税込) CPCA-1036

★<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/ ★<スポーンホームページ> http://www.capcom.co.jp/spawn/



NAOMI™
SPAWN®
In The Demon's Hand
スポーン イン ザ デーモンズ ハンド
サム
トゥイッチ
カリオストロ
ジェシカ
ブリムストーン
ティファニー
グレース
リディーマー



COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
平成12年3月4日発行 発行人・編集人／浜村弘一 発行所／株式会社アスキー 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 ●定価680円[本体648円]

9784756133243
ISBN4-7561-3324-X
C9476 ¥648E
1929476006486

雑誌63600-93 Printed in Japan 凸版印刷